MEGA HIRO

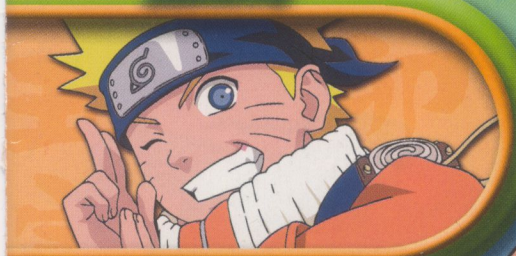
100% ACCIÓN

Nº 34
2,95 €

BLUE DRAGON

COMIENZA LA AVENTURA

NARUTO



EL EQUIPO DE SHIKAMARU

4 PÓSTERS

POKÉMON DESCUBRE BATTLE DIMENSION

CONCURSO ¡LLÉVATE UNA NINTENDO DSi!

panini revistas

¡LA REVISTA PARA LOS FANS DE SPIDERMAN!

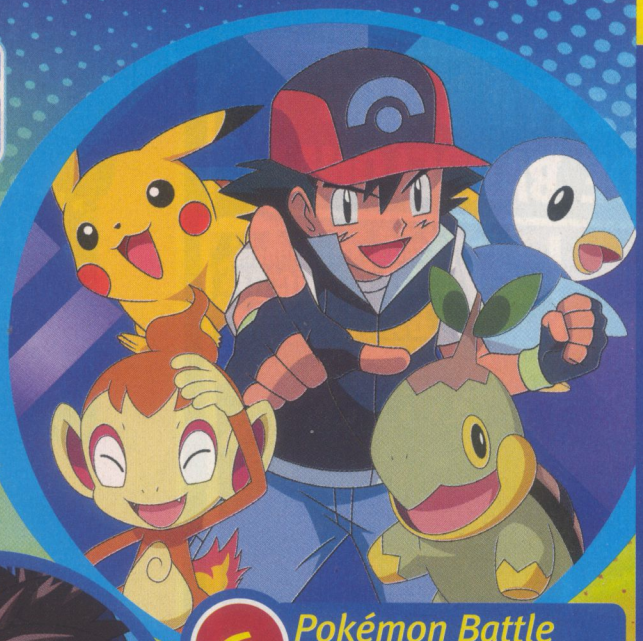
CADA DOS MESES EN TU QUIOSCO

panini revistas

barcelona world race

MEGA HIRO

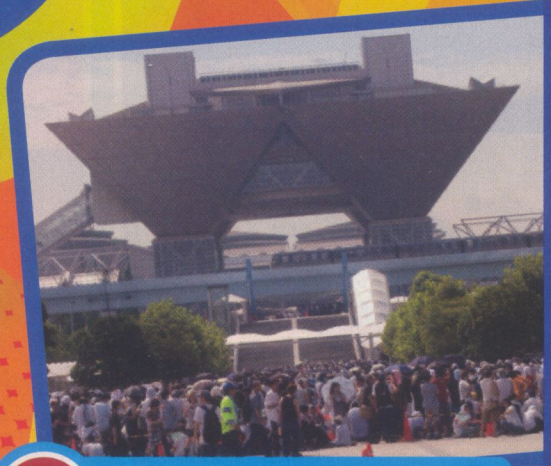
¡Bienvenido a otro número de ***Mega Hiro***, amigo! Conforme se acerca el verano, la parrilla televisiva se llena de interesantes novedades que acompañan a los pesos pesados que siguen en programación, y de unos y otros damos cuenta en este número: así, novedades como la nueva temporada de ***Pokémon*** o recién llegados como ***Blue Dragon*** o ***Bakugan*** hacen compañía en estas páginas a ***Dragon Ball, Naruto*** o ***Dinosaur King***. Sin olvidar reportajes dedicados a ***Shaman King***, ***Bobobo*** o ***La Ley de Ueki***, entre otros. Pero como no sólo de anime vive el lector, este número incluye muchas más cosas: una extensa sección de videojuegos encabezada por un especial sobre ***Pokémon: Edición Platino,*** la sección "No sólo anime" con un sabor más robótico que nunca... ¡sin olvidar nuestros pósters, concursos (¡este mes puedes ganar una DSi!) y demás secciones habituales, claro! ¿A qué esperas? ¡Ponte a leer ya!



6 *Pokémon Battle Dimension ¡Llega la nueva temporada!*

8 *Blue Dragon Shu empieza su viaje*

18 *Bobobo ¡La originalidad (y el pelo) al poder!*



52 *Tokyo Anime Fair ¡Cómo se lo montan en Japón!*

27 *Pósters*

56 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 34

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Pokémon Battle Dimension
¡Por fin llega la nueva temporada!

8 Blue Dragon
Comienza el viaje de Shu

10 Naruto
El equipo de Shikamaru

12 Bola de Dragón
Interrupción en el Gran Torneo

14 D.Gray-Man
Dos nuevos exorcistas

16 Bakugan
Dan y Drago, difícil relación

17 Dinosaur King
A la caza de dinosaurios (parte 6)

18 Bobobo
Donde hay pelo, hay alegría

19 La Ley de Ueki
La ley del más fuerte

20 Anime DVD
Dragon Ball Z, las películas
Doraemon: Odisea en el espacio

22 Reportaje
Shaman King

24 Big in Japan
Azumanga Daioh

25 Ficha
Maya

27 Superpósters
Naruto
Bakugan
Dragon Ball
Pokémon Diamante & Perla

36 Reportaje videojuegos
Pokémon: Edición Platino

38 Videojuegos
Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4
Little King's Story
Punch-Out!!
Ar Tonelico: Legend of Metafalica
Virtua Tennis 2009

39 Concuso
Rayman Raving Rabbids TV Party

41 Concurso
¡Gana una Nintendo DSi!

45 Concurso
Ready 2 Rumble Revolution

46 No sólo anime
Top 10 cine: Los mejores robots
Transformers 2
Bolt
Personaje Mega Hiro del mes
Bazar
Tokyo Anime Fair

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

58 Próximo número y ganadores

¡VISITA EL XXVII SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA!

Un año más abre sus puertas el Salón del Cómic más internacional de cuantos se celebran en España. Repitiendo ubicación en la fantástica Fira de Barcelona, del viernes 29 de mayo al lunes 1 de junio tienes una cita con el cómic americano, europeo y, por supuesto, japonés. La entrada cuesta 6 euros para el público general (4 en caso de gozar de descuentos), que podrá adquirir las últimas novedades del mercado editorial.

Como viene ocurriendo en los últimos años, los nuevos títulos manga que aparecen en la feria organizada por Ficomic no son excesivas, algo que ayuda al bolsillo del otaku. En este mismo número de ***Mega Hiro***, en la guía manga, puedes consultar los lanzamientos más interesantes en cuanto a títulos para chicos.

Por ello, lo más interesante será conocer los anuncios que harán las distintas editoriales de cara al próximo Salón del Manga. Estate atento al mes que viene, ya que empezaremos a contarte lo que nos espera a finales de año. ¡Te llevarás más de una sorpresa y seguro que algún que otro alegrón!

LA CHICA INVASORA REGRESA EN FORMA DE OVA

Lum –Lamu en el ámbito catalán– volverá a cobrar protagonismo durante este mes de mayo. El motivo, la edición por parte de Jonu Media de los OVA (animación para su edición directa en formato doméstico). Al tratarse de unos capítulos inéditos en España, tienen un alto valor para los aficionados que han disfrutado de las aventuras de esta extraterrestre que lanza descargas eléctricas y que está enamorada del chico más desastroso de la Tierra, Ataru Moroboshi.

Se trata de 11 capítulos de media hora que aparecieron en Japón entre 1985 y 1991. Poseen una fantástica calidad de animación, así como una banda sonora tan potente como la serie animada. En estas once aventuras, Ataru, Lamu y el resto de habituales de Tomobiki se ven envueltos en los líos más increíbles y que, por supuesto, han provocado ellos mismos con sus locuras.

Jonu Media ya ha editado un pack con las películas y también comenzó a lanzar la serie de televisión, aunque por ahora sólo hemos visto la primera temporada. La serie se pudo ver con gran éxito en las autonómicas catalanas y andaluza, y actualmente se emite en la vasca.

AMASANDO JA-PAN, ESTRENO DE ANIMAX EN JUNIO

El 5 de junio a las 12:30, el canal Animax estrena esta comedia culinaria centrada en el mundo de los panaderos. ¡Sí, sí, como lo lees! Podría parecer una idea tonta y escasa de interés, pero no te dejes engañar. A lo largo de 69 capítulos, seguimos a Azuma, un chaval que quiere ser panadero y que sueña con crear el Ja-Pan, un tipo de pan 100% japonés. Por eso va a aprender a la cadena de panaderías Pantasía. Dado que Azuma posee manos cálidas, lo que en términos culinarios se conoce como "manos solares", el fermentado de la masa de pan mientras amasa es mejor. Un motivo más para creer que, algún día, logrará su sueño. Por lo pronto, deberá rivalizar con otros aprendices de panadero y mejorar sus productos. ¡Ánimo, Azuma!

El manga original de ***Amasando Ja-Pan*** está siendo publicado por Editorial Ivrea. Hasta ahora se han editado 21 de los 26 tomos de que consta.

Por otro lado, Animax estrenará también en junio nuevos capítulos de ***Inuyasha*** y de ***Detective Conan***.

SELECTA TRAE UNA PELÍCULA DE ANIME IMPRESCINDIBLE

Con motivo del Salón del Cómic de Barcelona, la distribuidora Selecta Visión lanzará una fantástica película que no te puedes perder: ***El verano de Coo***.

En la línea de los largometrajes de Studio Ghibli, este filme aúna amistad, emoción y amor a la naturaleza. Un chico llamado Koichi encuentra algo increíble: ¡un kappa! Este ser que se creía mitológico ha vivido durante más de 200 años en los alrededores de Tokio. Pero la ciudad ha invadido su hábitat y le ha dejado sin hogar. La familia de Koichi adopta al kappa y le pone nombre: Coo. Además de esforzarse para que nadie lo descubra, Koichi tiene que llevarle al lado de otros kappa en un viaje lleno de peligros. ¡En el próximo ***Mega Hiro*** te hablaremos de esta peli con más detalle!

EVENTOS OTAKUS

- **22, 23 y 24 de mayo**
  Feria Comic Nostrum 2009 (Patio de La Misericordia, Palma de Mallorca)
- **23 y 24 de mayo**
  Salón del manga de Granada (Palacio de Congresos y Exposiciones de Granada)
- **29 de mayo al 1 de junio**
  XXVII Salón Internacional del Cómic de Barcelona (Palau nº 8 de la Fira de Barcelona)

NUEVAS SERIES PARA ARAIT MULTIMEDIA

Mientras seguimos a la espera del estreno definitivo de *Digimon Data Squad*, aprovechamos para anunciarte dos series de animación japonesa adquiridas por la distribuidora madrileña Arait.

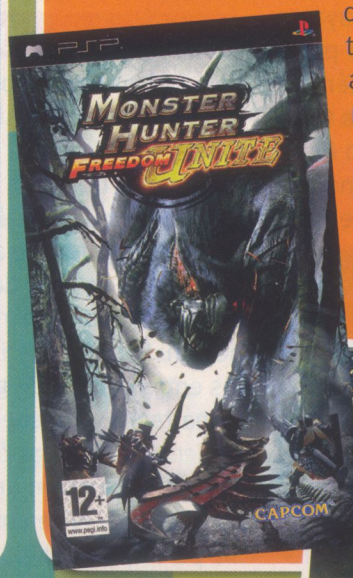
Una se llama ***Bakegyamon***, tiene 51 capítulos y es del año 2006. Su protagonista es Sanshiro, un chico de 12 años que es transportado al mundo inverso para jugar al Bakegyamon. En ese juego se utilizan unas cartas que en realidad son criaturas que se han visto encerradas en ellas por el malvado Neido. Sanshiro tendrá que ser el campeón del Bakegyamon para poder liberar a los monstruos. ¡Pero él no es el único jugador con ansias de victoria!

La otra es ***Seto no hanayome*** ("Mi novia es una sirena"), tiene 26 capítulos y se realizó en 2007. Es una comedia romántica protagonizada por Nagasumi, quien, tras caer al mar, se salva de morir ahogado gracias a una sirena llamada Seto. A causa de las leyes marinas, se ve obligado a casarse con ella. Seto está enamorada de él, pero el padre de la sirena es muy protector y prefiere que Nagasumi muera "accidentalmente". ¡El enredo está servido!

LA SAGA MONSTER HUNTER SE ESTRENA EN ESPAÑA

Desde 2004, los videojuegos de ***Monster Hunter*** han logrado un enorme éxito en Japón. La franquicia ha reportado grandes beneficios a su creadora, Capcom, y ahora amenaza con triunfar en los mercados occidentales. A finales de junio saldrá a la venta en España el primer juego de la saga que nos llega: ***Monster Hunter: Freedom Unite***, para la PSP.

Lo que ofrece este videojuego es ni más ni menos que 500 horas de diversión en la piel de un cazador de monstruos. Te esperan hasta 400 misiones distintas, en las cuales podrás emplear 2.000 partes de armadura y 1.500 armas diferentes para asegurarte el éxito de la tarea. Y si las misiones se ponen cuesta arriba, la opción multijugador te deja contar con la ayuda de tres amigos que tengan alma de cazadores de monstruos.

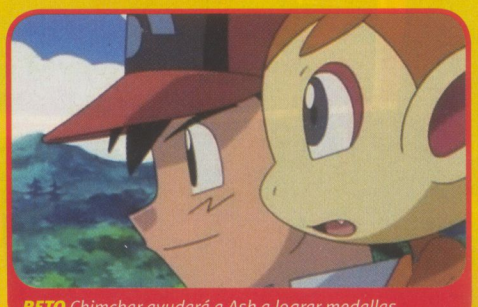


Como cada año por estas fechas, Jetix estrena una nueva temporada de *Pokémon*. En este caso, Ash, Brock y Maya siguen viajando por la región de Sinnoh en *Pokémon Battle Dimension*.

¡Ya está aquí la 11ª temporada!

Nuevas medallas y lazos

Hasta el momento, Ash ha conseguido dos medallas en su andadura por Sinnoh. Derrotó a Roco para llevarse la Medalla Lignito y más tarde a Gardenia para lograr la Medalla Bosque. Aún tiene que ganar bastantes medallas si desea participar en la Liga Sinnoh. Por su parte, Maya no ha tenido mucha más suerte. Ha participado en varios Concursos Pokémon, pero únicamente ha conseguido la Cinta Aromaflor. Así que tanto Ash como Maya van a tener que esforzarse de lo lindo en los nuevos retos que tienen por delante.



RETO *Chimchar ayudará a Ash a lograr medallas.*

Menos mal que entrenan duro y tienen a su lado a unos compañeros Pokémon siempre dispuestos a todo por ayudar a sus amigos. Brock será, una vez más, su principal apoyo para que las cosas vayan bien durante el viaje. Al menos mientras no haya ninguna chica guapa cerca.

Más amigos... ¡y rivales!

Polo se ha convertido por derecho propio en el gran rival de Ash en Sinnoh. Su forma de ser y de actuar con los Pokémon es totalmente contraria a los principios de Ash. Como muestra, al finalizar el Combate Corazón, Ash recoge al Chimchar que Polo acababa de abandonar. Así pues, Polo va a seguir siendo el rival a batir por parte de Ash. Pero también está la cazadora J y los entrenadores de gimnasio. Maya, por su parte, se va a tener que enfrentar nuevamente a su amiga Zoe en los Concursos Pokémon. También deberá tener cuidado con Jessilina, el personaje bajo el que Jessie participa en estos concursos. En cualquier caso, desde los primeros episodios de *Battle Dimension* asistimos a interesantes sorpresas. ¡Pronto te las contaremos todas aquí, en **Mega Hiro**!

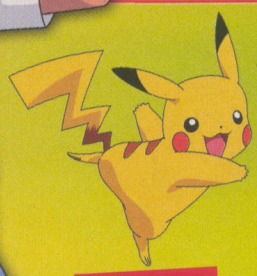
LUCARIO *Los chicos conocerán a muchos Pokémon.*

ATRASO EN TELECINCO

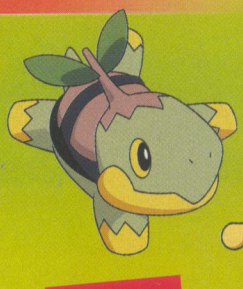
Ahora que Jetix estrena la 11ª temporada de Pokémon, se da la circunstancia que aventaja en dos temporadas a la emisión en abierto de la serie. Telecinco, que emite este anime los fines de semana por la mañana, continúa programando capítulos de la 9ª temporada, *Pokémon Battle Frontier*. Esperemos que, una vez lleguen al final de la actual emisión en su nuevo contenedor Boing, se animen con *Diamond & Pearl*. ¡Los fans que no pueden ver Jetix también tienen derecho!

LOS POKÉMON DE LOS CHICOS

ASH


Pikachu

Staravia

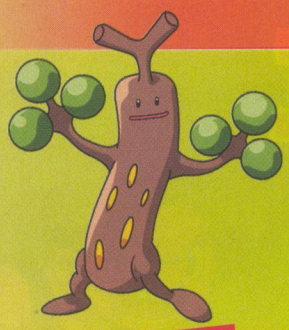

Turtwig

Aipom

Chimchar

BROCK

Croagunk


Sudowoodo

Happiny

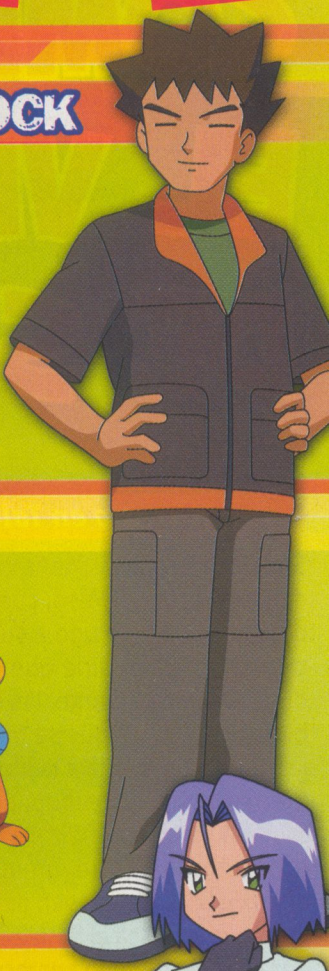
MAYA

Piplup

Buneary

Pachirisu

Buizel



LOS POKÉMON DEL TEAM ROCKET

JESSIE, JAMES Y MEOWTH

Seviper

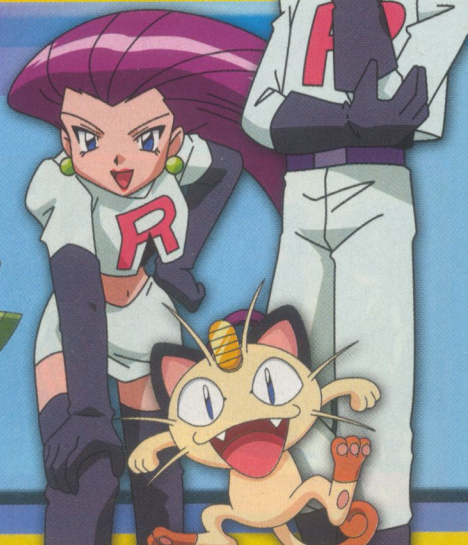
Carnivine

Dustox

Cacnea

Wobbuffet

Mime Jr.

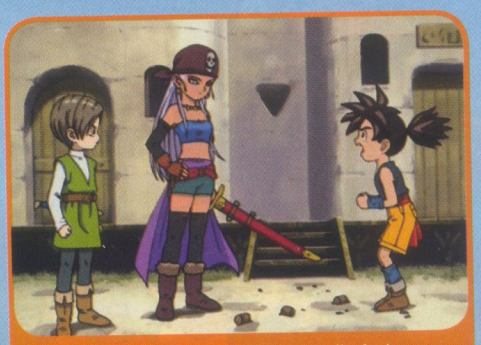


La serie más nueva de Cartoon Network ya está arrasando entre los espectadores del canal. Normal, porque es fácil engancharse a las aventuras y los combates de Shu y sus compañeros de viaje. ¿Y tú? ¿Ya alucinas con el poder de las sombras?

COMIENZA EL VIAJE DE SHU

Un encuentro en Talta

Shu tiene 10 años y sueña con ser Maestro de Caballeros. Por eso, cuando se entera de que ha llegado uno a su aldea, corre a buscarlo para pedirle que lo acoja como discípulo. Sin embargo, las cosas no salen bien. Primero, porque se trata de una mujer que no responde a la idea que tenía de los maestros. Y segundo, porque rechaza tomarlo como aprendiz. La mujer, Zola, va acompañada de Yiro, un muchacho de la edad de Shu. Ambos van detrás de algo, lo mismo que busca el batallón de Lord Nene en la región. Cuando aparecen en Talta con el fin de llevarse a todos los niños, Shu les pide ayuda. Pero Zola no sólo se niega, sino que provoca al ejército, que ataca a los aldeanos y destruye sus hogares.



RECHAZADO *Zola rechaza a Shu como discípulo.*

El despertar del dragón

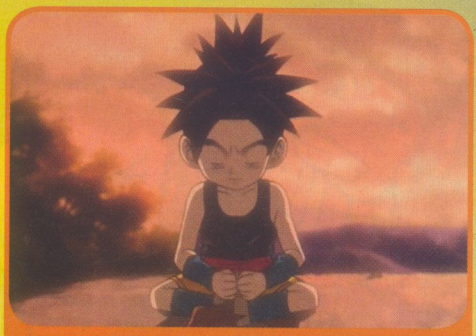
Los amigos de Shu son atrapados por los militares. Cuando el chico está más desesperado, llegan Zola y Yiro. Ambos combaten a los atacantes hasta que su capitán se harta. Entonces el malvado muestra el poder de las sombras: ¡su sombra se transforma en una enorme y poderosa bestia, Goblin! Pero no cuenta con que Zola también posee una sombra, Vampiro. Durante la lucha, los cascotes de un edificio van a caer sobre los amigos de Shu, que corre a salvarlos. Su fuerte convicción hace que de sus pies surja Blue Dragon, una bestia mítica cuyo poder pretende Lord Nene. Desatado como está, obliga a los esbirros de Lord Nene a huir. Zola tiene que intervenir para dejar inconsciente a Shu y que así Blue Dragon desaparezca.

LORD NENE

El malvado gobernante del reino de Grant es este odioso tipo. Lord Nene tiene la intención de causar el caos en el mundo y que continúe la lucha entre la luz y la oscuridad. De ese modo, espera controlar el mundo. Para ello, ha desarrollado una forma de crear sombras artificiales. Se las entrega a los militares de alto rango de su ejército, a quienes envía en busca de los descendientes de los siete guerreros de la luz. Porque sólo ellos pueden estropear sus maléficos planes.

La decisión de Shu

Cuando vuelve en sí, Zola explica a Shu la historia que se narra en el Libro de los inicios. Le habla de cómo surgió la luz en el mundo y a continuación nació la oscuridad, que pronto supuso la lucha entre ambos bandos por el dominio del mundo. Entonces aparecieron los siete guerreros de la luz, que poseían el poder de las sombras. Con ellas vencieron a las fuerzas de las tinieblas y sellaron la oscuridad. Pero ahora Lord Nene pretende retomar aquella batalla. Por eso, Zola y Yiro buscan a los descendientes de aquellos guerreros, que poseen el poder de las sombras. Impactado por tantas revelaciones, Shu se queda aún más confuso cuando Zola le dice que se prepare: debe acompañarles. Pese a negarse en primera instancia, Shu acaba dándose cuenta de que es lo mejor para evitar que Talta sea de nuevo atacada. Su amiga Kluke decide también ir con ellos. Durante los primeros días de viaje, Shu se somete a un agotador entrenamiento físico y mental. Sólo fortaleciendo cuerpo y mente será capaz de invocar y controlar a Blue Dragon. El hecho de que en su entrenamiento le ayude Yiro, con quien no se lleva muy bien, le ayuda a mejorar. ¿El motivo? ¡Que no se piensa dejar que le pase la mano por la cara! La decepción inicial por no poder ayudar a derrotar a Dolks y su Ogro se convertirá en entusiasmo el día en que finalmente logre su objetivo.



ENTRENAMIENTO *Shu no domina a Blue Dragon.*

MARUMARO, EL TRAVIESO DEVI

Problema con un justiciero

RUINAS *La aldea ha sido destruida hace poco.*

Cuando el grupo llega a una aldea, descubre que ha sido atacada por el ejército de Lord Nene. Parece que no queda nadie en el lugar. Kluke encuentra un robot averiado y emplea sus conocimientos para reactivarlo. Una vez logrado, pueden ver las imágenes de su memoria electrónica. Pero de pronto alguien dispara contra el robot y acaba de destrozarlo. Ha sido Marumaro, un niño de la tribu Devi, motivo por el que tiene un simpático aspecto. Marumaro cree que son enemigos y los ataca... ¡con su sombra! El chico lanza a Smilodón contra el grupo. Vampiro y Minotauro salen a luchar. El duelo está equilibrado pese a ser dos contra uno. Hasta que Marumaro... ¡soba a Kluke y le levanta la falda! El enfado de Kluke es monumental, pero Marumaro escapa.

Una trampa sensual

Para poder atraparlo y recuperar sus bolsas, pues Smilodón se las ha llevado, Shu idea un plan infalible: usar la ropa interior de Kluke como cebo. Aunque no le hace ninguna gracia, Kluke acaba accediendo. Y claro, Marumaro cae de cabeza en la trampa. Como el Devi sigue creyendo que son malos, lo único que le sonsacan es su nombre. Así que Zola deja que se vaya. En la huida, Marumaro y Smilodón se topan con los verdaderos atacantes de la aldea. Dispuestos a salvar a las personas capturadas. Smilodón se enfrenta a los esbirros de Lord Nene, liderados por Ivanov y Gustav. ¡Que también tienen sombras!

ATRAPADO *Devi cae en la trampa de Shu.*

Aumenta el grupo

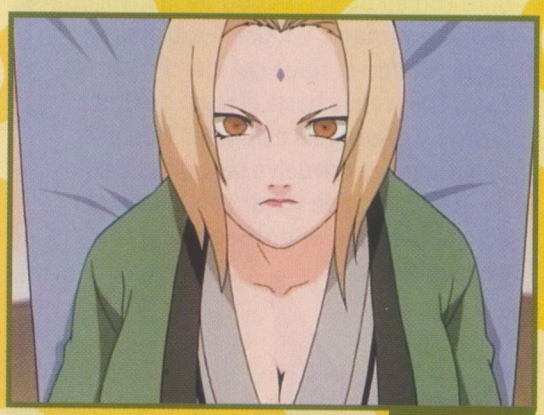
Smilodón nuevamente debe pelear en inferioridad numérica, pero esta vez sus rivales son más duros. Cuando todo parece perdido, aparecen Vampiro y Minotauro en su ayuda. Shu invoca a Blue Dragon, pero sigue sin controlarlo. Marumaro se da cuenta por fin de que el grupo no va con los malos, así que colabora con ellos. Su sentido de la justicia le lleva a proteger a Kluke. La lucha concluye cuando la nave del ejército parte con los aldeanos hacia el reino de Grant. Ivanov y Gustav se esfuman. Tras ello, Marumaro les devuelve las bolsas a sus dueños y les pide viajar con ellos. Zola acepta. Así que el grupo pasa a tener cinco miembros.

EL EQUIPO DE SHIKAMARU

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

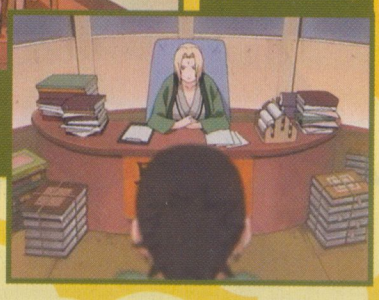
NARUTO™

Cuando Sasuke abandona la Villa Oculta de la Hoja, Tsunade se siente alarmada. Sabe que va en busca de Orochimaru y teme que cambie de bando. Así que manda un equipo de ninjas a buscarlo.

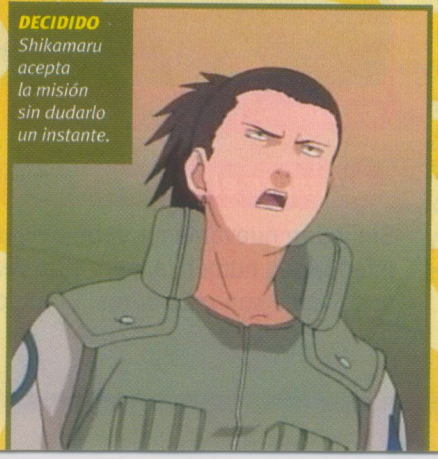


PREOCUPADA *Tsunade se entera de que Sasuke ha abandonado la villa.*

MISIÓN *La Hokage confía a Shikamaru su primera misión.*



TRANQUILO *Shikamaru no sabe la que se le avecina.*



DECIDIDO *Shikamaru acepta la misión sin dudarlo un instante.*

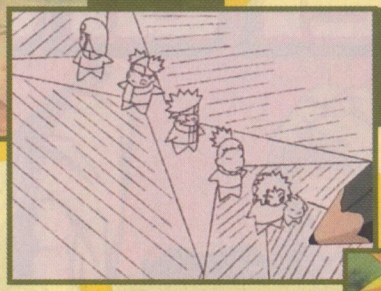
Shikamaru, el flamante "chunin", debe dirigir su primera misión: traer de vuelta a Sasuke. Él nunca ha sido amigo del Uchiha, pero se trata de un ninja de la villa y se ve en la obligación de evitar que cometa un gran error. Lo malo es que Tsunade le informa de que no podrá contar con ningún ninja de grado medio o superior, pues todos están ocupados en otras misiones. Shikamaru tiene treinta minutos para formar un equipo de "genin". Eso sí, antes de ponerse manos a la obra, la Quinta Hokage le aconseja que se lleve a alguien: a Naruto.

Luego, Shikamaru selecciona rápidamente al resto de su equipo: Choji, Kiba y Neji Hyuga. No lleva a Shino, porque en esos momentos se encuentra en una misión con su padre. Ha llegado la hora de que Shikamaru demuestre que tiene madera de líder y que han acertado al ascenderle a "chunin". Él

SASUKE *No son amigos, pero hay que salvarle.*

RECLAMO *Shikamaru atrae a Shoji con patatas fritas.*

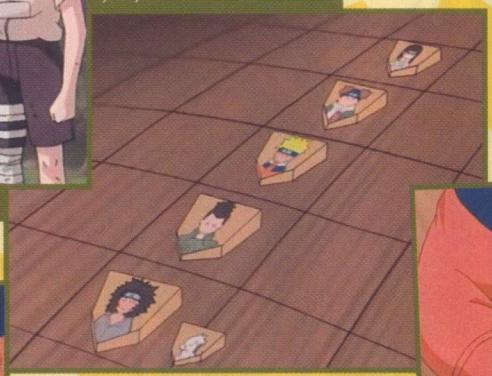
EQUIPO *El primer reclutado es Naruto.*



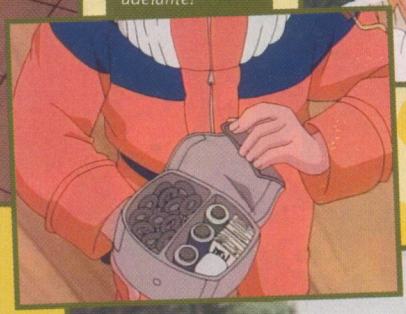
TAREAS *Cada miembro tiene un papel concreto.*

QUINTETO *El equipo al completo.*

FORMACIÓN *En orden: Kiba, Shikamaru, Naruto, Choji y Neji.*



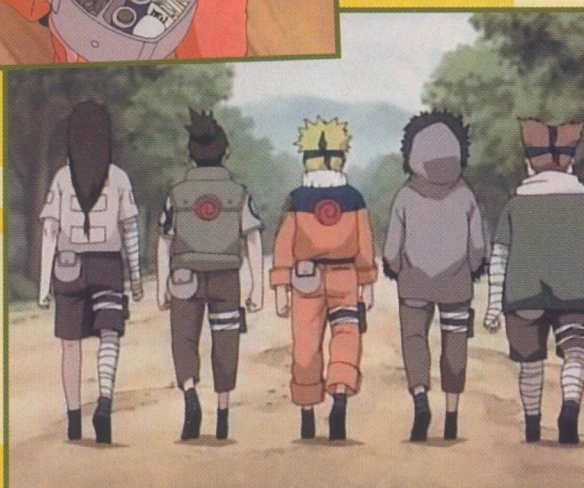
EQUIPAMIENTO *¿Está todo? ¡Pues adelante!*



PROMESA *Naruto promete a Sakura que rescatará a Sasuke.*

LÍDER *Los "genin" escuchan con atención al "chunin".*

TORPE *Naruto cae en una trampa del enemigo.*



MARCHA *El equipo de Shikamaru se pone en camino.*

debe trazar la estrategia del equipo y explicarla a los chicos. Para ello, ha de aprovechar de la mejor manera las características de cada uno para que la misión triunfe.

Shikamaru es consciente de que ahora es responsable de los demás. Una pesada carga, sin duda, pero él es un buen ninja y sabe cómo actuar. Una vez ha dado las pertinentes indicaciones al equipo, en las que le insiste especialmente a Naruto, los cinco chicos parten tras Sasuke.

No tardan mucho tiempo en acercarse a los enviados de Orochimaru. Sasuke está en un estado de muerte aparente en el interior de un tonel. La lucha va a dar inicio. Está por ver si el equipo de Shikamaru está preparado para hacer frente a sus adversarios.

Choji Akimichi

Quizá te sorprenda que alguien como Choji haya sido elegido para formar parte de este equipo. No obstante, Shikamaru sabe muy bien lo que hace. Conoce a Choji desde siempre y aprecia sus cualidades. Además, Choji es una enorme fuente de energía bruta.

COMBATE *Pronto comienza la lucha contra los esbirros de Orochimaru.*

Interrupción en el Gran Torneo

Después de la final infantil en la que Trunks logra la victoria sobre Goten, por fin llega el turno de los mayores. El Gran Torneo está a punto de vivir grandes emociones, aunque... ¿No hay demasiados participantes extraños?

Los dieciséis finalistas

Goku y compañía se dirigen a la zona de descanso para los finalistas hasta que comience la fase final del torneo. Uno de los participantes va enmascarado, situación que aprovecha Trunks. El campeón infantil le deja inconsciente de un golpe y, colocándose sobre los hombros de Goten, se visten con su disfraz. De ese modo, se cuelan en los combates de los mayores. De camino al escenario de combate, Goku se cruza con dos tipos extraños. No tienen aspecto humano y uno de ellos parece interesado en él y le saluda amigablemente. Poco después ven a otros dos luchadores de aspecto excesivamente agresivo. Piccolo tiene un mal presentimiento. Algo no va bien. A continuación, se sortean los enfrentamientos de octavos de final. La suerte es dispar para el grupo.

Un sorteo con plato fuerte

Entre los que han salido bien parados se encuentra Krilín, que se debe enfrentar a un fanfarrón enorme llamado Punta. A Piccolo le toca combatir con Shin, el extraño tipo que había saludado antes a Goku. Su compañero, Kibito, se las verá con Son Gohan. El contrincante de Videl es Spopobitch, uno de los hombres con pinta agresiva. Al otro, Yamu, le toca contra Jewel, un luchador normal. El campeón Mister Satán no ha tenido suerte, ya que su rival es la A-18. El guerrero enmascarado, que en realidad son Trunks y Goten, se las tendrá con un luchador llamado Killer. Y finalmente, el plato fuerte: Goku contra Vegeta. El combate más esperado de los últimos años por fin va a celebrarse. Así pues, en estos octavos de final ya hay peleas emocionantes.

Los primeros combates

MASTODONTE *Spopobitch es una auténtica bestia.*

Finalmente, empiezan los combates. El primero no tiene mucha historia: Krilín se quita de en medio a Punta en un santiamén. A continuación, Piccolo y Shin suben al ring. Sin embargo, no llega a producirse la lucha, pues Piccolo se rinde y abandona el área de combate. Piccolo ha hecho bien en retirarse, ya que su rival era el mismísimo Kaio Shin, ¡el dios de todos los dioses! El siguiente duelo lo protagonizan Videl y Spopobitch. El público anima a la hija de Mister Satán, que no las tiene todas consigo, porque su rival es muy fuerte. Además, posee una gran resistencia: por mucho que Videl le atice, Spopobitch se levanta una y otra vez. Cuando ese bestia logra golpearla, Videl se salva de salirse del ring volando. De nuevo sobre el escenario, golpea en la cabeza a su rival, ¡y lo desnuca! Pero para sorpresa de todos, Spopobitch se pone la cabeza bien y sigue peleando. ¿Qué pasa con ese hombre?

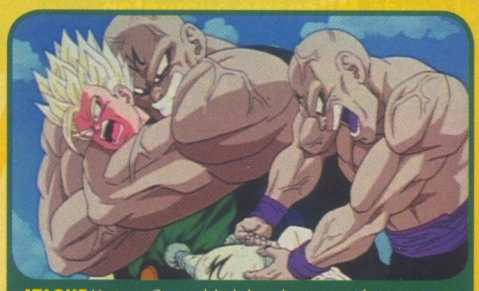
Violencia desmedida

En cuanto vuelve a combatir, Spopobitch se muestra más agresivo que antes. Sus puñetazos y patadas son más violentos. Videl prueba a volar para escapar durante unos instantes de sus golpes, pero él también sabe volar. Sin escapatoria posible, la muchacha se convierte en un juguete en manos de Spopobitch. No paran de lloverle golpes. Su ropa comienza a hacerse trizas y a llenarse de la sangre de su cara. La violencia desproporcionada de Spopobitch horroriza a los espectadores e incluso al resto de participantes. Como Videl no piensa rendirse, Gohan sólo puede hacer una cosa: detener el combate. Cuando va a hacerlo, Yamu le ordena a su compañero que deje de divertirse y acabe de una vez con el combate. Así lo hace y Gohan se calma con el fin del combate. Inmediatamente lleva a Videl a la sala médica, mientras Goku va a buscar judías mágicas. En cuanto se come una, la chica queda como nueva.

PROMESA *Gohan vengará a Videl en el torneo.*

Surge una nueva amenaza

El cuarto combate enfrenta a Son Gohan con Kibito, el acompañante de Kaio Shin. Éste hace una petición al hijo de Goku: que se transforme en superguerrero. Mientras, Kaio Shin se acerca a sus compañeros y les pide que no intervengan pase lo que pase. Gohan se transforma. Su poder es inmenso, como marca un extraño aparato que llevan Yamu y Spopobitch. De pronto, ambos se abalanzan sobre Son Gohan,



ATAQUE *Yamu y Spopobitch le roban energía.*

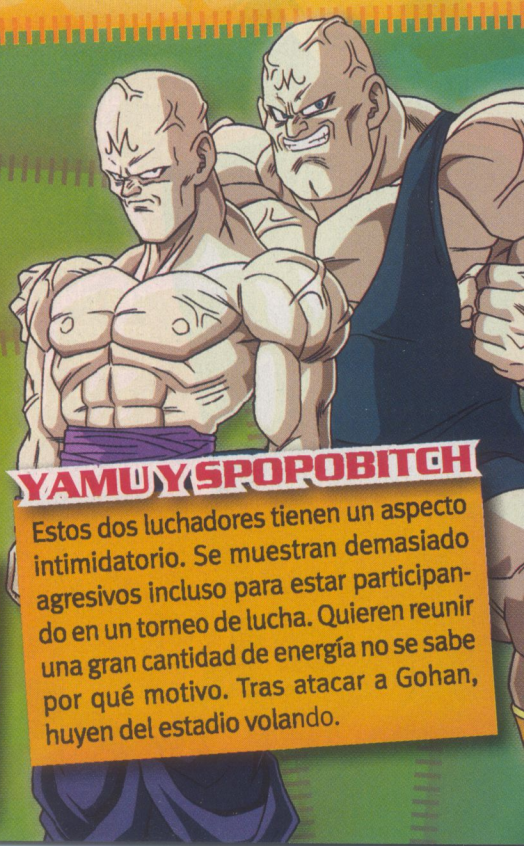
que no puede defenderse. Kaio Shin lo ha paralizado con sus poderes. Los malvados absorben su energía con aquel aparato y, una vez está lleno, huyen volando. Kaio Shin se dispone a seguirlos y Goku, Vegeta, Piccolo y Krilín le acompañan. En cuanto Kibito devuelve las fuerzas a Gohan, ambos se marchan también junto con Videl. Así pues, sólo quedan cinco participantes en el torneo: Jewel, Killer, el enmascarado –Trunks y Goten–, la A-18 y Mister Satán. Un auténtico fiasco, aunque las cosas se ponen interesantes lejos del torneo.

KAIO SHIN

Se presenta al torneo por alguna razón todavía desconocida. Es el Kaio que está por encima del Gran Kaio. Dicho de otro modo, ¡es el dios de todos los dioses! Si el ser más importante del universo se ha desplazado a la Tierra, es que algo grave ocurre. ¿De qué se tratará?

KIBITO

El compañero de Kaio Shin resulta ser su fiel ayudante. Es un tipo más serio y discreto que su señor. Posee diversos poderes mágicos, como comprueba Son Gohan en sus propias carnes. Al contrario que su señor, no tiene claro que las cosas vayan a salir bien.



YAMU Y SPOPOBITCH

Estos dos luchadores tienen un aspecto intimidatorio. Se muestran demasiado agresivos incluso para estar participando en un torneo de lucha. Quieren reunir una gran cantidad de energía no se sabe por qué motivo. Tras atacar a Gohan, huyen del estadio volando.

DOS NUEVOS EXORCISTAS

Durante sus misiones en busca de fragmentos de Inocencia, Allen, Lenalee y Kanda encuentran a otros dos exorcistas. Con ellos, la familia de la Congregación de la Sombra crece y las posibilidades de derrotar al Conde Milenario aumentan.

Arystar Krory

En una aldea perdida de Rumania están desapareciendo habitantes. Los aldeanos aseguran que el culpable es el señor Krory, dueño del castillo. Allen, Lenalee, Kanda y Bookman llegan al lugar buscando una Inocencia. Esa misma noche son atacados por Akuma y no tardan mucho en observar cómo una figura oscura y de afilados colmillos le chupa la sangre a un aldeano. Efectivamente, se trata de Arystar Krory. Sin embargo, la realidad es más compleja. Krory vive con su amada Eliade y es ella quien le manda atacar a los aldeanos. Ahora bien, esos aldeanos son en realidad Akuma. Igual que Eliade, con la diferencia de que ella quiere dejar atrás esa vida y estar para siempre con su querido Krory. Por desgracia, eso es imposible y, al aparecer los exorcistas, Eliade opta por sacrificarse: provoca a Krory para que acabe con su existencia, puesto que él posee Inocencia en su interior. Tras ello y con el corazón destrozado, el inocentón y romántico "vampiro" decide unirse a la Congregación de la Sombra para que la desaparición de Eliade no haya sido en vano.

Miranda Lotto

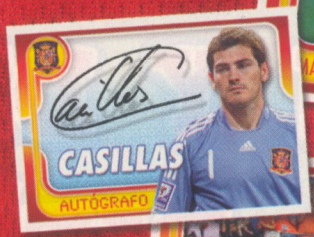
Un pueblo alemán está viviendo una y otra vez el mismo día. Allen y Lenalee son enviados para comprobar si lo causa un fragmento de Inocencia. Al llegar, descubren que una joven llamada Miranda es consciente de lo que ocurre. Esta chica desgarbada, torpe, gafe y sin confianza en sí misma les cuenta que cada día, al tocar la medianoche, todo vuelve a comenzar. ¡Ya ha vivido el mismo día casi treinta veces! Por eso se tranquiliza al conocer a los chicos. No obstante, mientras investigan la raíz del problema, aparecen los Akuma, comandados por Road Kamelot. Durante la lucha, los exorcistas descubren que el causante del problema es el reloj de pared de Miranda. En él se halla un fragmento de Inocencia que cumplió lo que la muchacha pidió en el día original que se está repitiendo: poder empezar de nuevo. El terror de Miranda hace imposible que el bucle temporal acabe, pero finalmente acaba por confiar en los chicos y todo se soluciona. Unos días después, parte a la sede de la congregación con su reloj de pared con el fin de convertirse en exorcista.

Clases de exorcistas

Krory y Miranda pertenecen a dos tipos distintos de exorcista. El exorcista vampiro es del tipo parasitario, es decir, que el fragmento de Inocencia que le da su poder reside en el interior de su cuerpo. Gracias a eso, el ataque de los Akuma no le afecta y sus colmillos se convierten en un arma contra Akuma. En cambio, la Inocencia de Miranda se encuentra en el interior de su reloj de pared. Cuando llega a la sede de la congregación, Komui hace con él un reloj de mano que ella siempre lleva puesto. Con él puede controlar el tiempo.

COLECCIÓN OFICIAL DE LA SELECCIÓN ESPAÑOLA 2009

Producto bajo Licencia Oficial



La gran colección de la mejor Selección del mundo, con todos los jugadores, sus autógrafos, la inolvidable Eurocopa 2008 y un montón de sorpresas más...

¡YA A LA VENTA!
Completa la colección comprando los sobres en tu quiosco o librería

PANINI

Cuando Dan consigue una carta dragonoide, cree que es una pasada. Y más todavía cuando descubre que Drago habla. Pero la relación entre ambos no va a ser fácil. ¿Lograrán hacerse amigos y luchar como un equipo?

DAN Y DRAGO UNA DIFÍCIL RELACIÓN

MOLÓN *Dan farda de Drago en el colegio.*

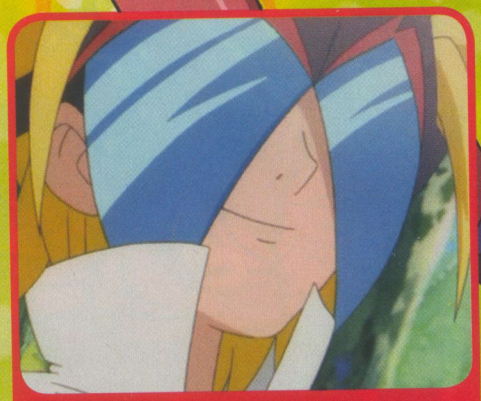
RECONCILIADOS *Dan jura luchar como diga Drago.*

Una bestia de la que presumir

El encuentro entre Dan y Drago se produce durante el segundo enfrentamiento del chico con Shuji. En pleno duelo ante una bestia Darkus, su carta de habilidades se transforma en una carta dragonoide. Entonces Drago aparece en el campo de batalla. Se debe a que Naga, el dragón blanco, ha intentado asimilar la energía de los núcleos del infinito y del silencio. Dan alucina porque Drago, como lo ha bautizado, puede hablar. En ese momento, el chico se plantea si el Bakugan es un simple juego. En cualquier caso, Dan ve la oportunidad de fardar gracias a Drago. Incluso lo lleva a la escuela para que hable y sus compañeros le tengan envidia por poseer una bestia tan especial. Sabedor de lo valioso que es Drago, Dan lo cuida mucho. ¡Si hasta se pasa el día cepillando la esfera!

El dolor de Drago

Pero Dan no comprende a su compañero. Drago sufre por el destino de Vestroia, la dimensión de la que proceden las bestias del Bakugan. Para él, los duelos no son un simple juego. Sobre todo porque algunas bestias tienen la capacidad de enviar a sus rivales a la dimensión oculta, donde permanecerán encerrados para siempre. En cambio, a Dan le da lo mismo y sencillamente se dedica a luchar con el fin de ganar, sin que le importen las bestias sacrificadas. Después del duelo frente a Rikimaru, Drago está decepcionado y no quiere seguir siendo su compañero. Dan acaba lanzando la esfera al río. Por suerte, el posterior enfrentamiento con Ryo le abre los ojos. Dan recupera a Drago y le promete combatir en equipo y haciéndole caso. Parece que el dragonoide por fin puede confiar en él.

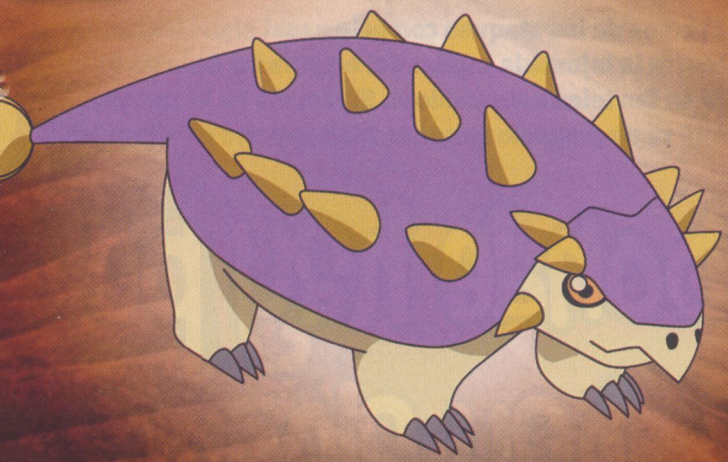


MÁSCARA, EL ENEMIGO

Este chico se dedica a luchar contra otros jugadores y, tras vencerles, les arrebata sus bestias. Runo, por ejemplo, ha sido una de sus muchas víctimas. Máscara se enfrenta a Dan en un duelo que acaba en empate, aparentemente porque prefiere no humillarlo. Sin embargo, parece ser que el gran poder de Drago se encuentra detrás de esa retirada. Tras ese combate, Máscara prefiere facilitar bestias Darkus a otros jugadores para que se enfrenten a Dan y sus amigos. Mientras tanto, ocupa el primer puesto en el ranking mundial del Bakugan.

A LA CAZA DE DINOSAURIOS (PARTE 6)

JETIX



Continúan despertando dinosaurios de sus cartas por todo el planeta. El Team-D se teletransporta desde el Dinolab para adelantarse a la Gang Alpha y atraparlos cuanto antes. ¡Nos acercamos a la batalla final entre ambos grupos!

VELOCIRAPTOR

Elemento: desconocido
Activado en: la guarida Zeta
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 36

Durante la lucha por el Iguanodon, Seth encuentra la carta del trío de Velociraptor. Ya en el laboratorio del doctor Zeta, experimenta con ellos para convertirlos en guerreros.

MAPUSAURIO

Elemento: fuego
Activado en: el barrio chino de Tokio (Japón)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 39

Surge de la cocina del prestigioso Johnny Cocinero. Este prestigioso chef mantiene un duelo de cocina con Helga mientras el Team-D y la Gang Alpha tratan de atrapar al saurio.

SAUROPHAGANAX

Elemento: fuego
Activado en: Oklahoma (Estados Unidos)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 37

Una ciudad al más puro estilo vaquero ve cómo este saurio recorre sus calles. Max consigue su carta, pero se enfrenta a Rod en un duelo y la pierde. Se la queda Seth.

ALLOSAURIO

Elemento: viento
Activado en: Barcelona (España)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 40

La madre de Max está en Barcelona cuando aparece este dinosaurio. En la lucha, daña la Sagrada Familia. Un puñado de jamones ayudan a detenerlo en un coso taurino.

STEGOSAURIO

Elemento: tierra
Activado en: Angkor (Camboya)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 38

Una leyenda local habla del regreso de una bestia mitológica. Por eso los habitantes creen que el Stegosaurio es esa bestia... ¡y Helga, la divinidad que va a derrotarlo!

PENTACERATOPS

Elemento: rayo
Activado en: Hollywood (Estados Unidos)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 41

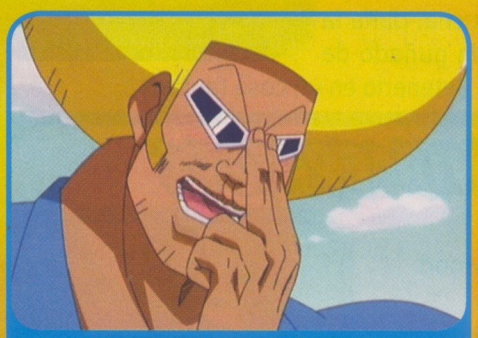
Mientras el profesor Owen está asesorando una película de dinosaurios en la meca del cine, surge uno de verdad. Se enamora de una maqueta a escala real de una hembra de su especie.

El héroe de los ataques con pelo nasal sigue luchando contra la injusticia capilar del emperador Bola de Billar IV en las teles autonómicas. Si todavía no la conoces, allá va un pequeño resumen para ponerte en situación.

Donde hay pelo, hay alegría

Contra los cazadores de pelo

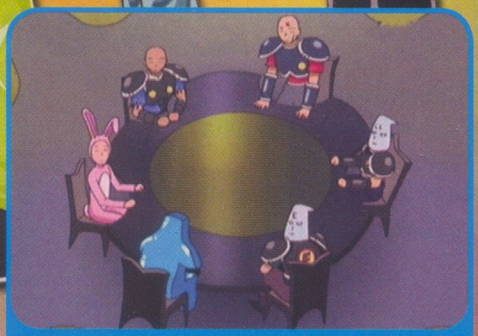
El siglo XXXI corre peligro de pasar a la historia como el siglo sin pelo. El culpable de todo es el emperador, un hombre patético y mediocre que, al ser calvo, quiere obligar al resto del mundo a raparse la cabeza al cero. Con ese fin organiza su poderoso ejército, que se encarga de que todos los ciudadanos cumplan la ley. Pero ante semejante injusticia surge un rebelde que inspira a muchos otros. Los cazadores de pelo no pueden atraparlo y obligarle a que se corte su increíble cabellera rubia a lo afro. Ese tipo se llama Bobobo y es un maestro de la mítica escuela de la lucha con pelo nasal. ¡Nadie que se acerque a él con intenciones de tocarle el pelo sale vivo! Bobobo es un hombre de pelo en pecho, y nunca mejor dicho.



ESTILO *Bobobo es un héroe a la moda... o tal vez no.*

Héroes y malvados imposibles

A Bobobo se le van uniendo progresivamente aliados. Entre ellos destacan Beauty, una muchacha con mucho genio y orgullosa de su cabello; Don Patch, una extraña criatura que recuerda una bola de púas; y Heppokomaru, un chaval que domina las técnicas gaseosas con las que deja groguis a sus rivales. Con ellos y otros compañeros, como Tennosuke o Softon, los héroes se enfrentan a los distintos batallones del ejército. Un ejército que está repleto de altos cargos de lo más raros, como Cañonero, Over o Teru, y también de militares a cada cual más ridículo y cómico. No es de extrañar que semejantes payasos no sean capaces de detener al grupo de Bobobo en su avance hacia el palacio imperial. ¡Si es que los combates que libran son de risa! A ese paso, los rebeldes van a dinamitar el imperio y acabarán con la ley de rapado.



TERRIBLES *Las pintas de los enemigos dan miedo.*

El manga, a la venta

Después del éxito cosechado por este anime en Cartoon Network y algunas autonómicas, Planeta DeAgostini Comics se decidió a publicar el manga original. El primer volumen apareció con motivo del Salón del Manga de 2007 y lo hizo en una edición popular, ya que el precio era de 5,50 euros por tomo. Hasta la fecha se han editado 17 de los 21 tomos que conforman la historia. Así pues, en otoño alcanzará su final. Si no tienes bastante Bobobo con el anime, ya sabes: ¡a por el manga!

Una de las series más emocionantes y originales de los últimos años prosigue su andadura por varias cadenas autonómicas, además del canal de pago Animax. Si eres de los afortunados que puede verla en televisión, haznos caso: no te la pierdas.

LA LEY DEL MÁS FUERTE

Aspirantes al trono del cielo

Ai Mori ha descubierto que su compañero Kosuke Ueki es el representante del profesor Kobayashi en la batalla por ser rey del mundo celestial. En esos momentos se está llevando a cabo y cada uno de los aspirantes cuenta con un representante con un poder especial. En el caso de Ueki, se trata de la habilidad de convertir la basura en árboles. No parece una buena elección para pelear, pero resulta más efectiva de lo que sus rivales creen. El problema es que ese poder concedido no se puede usar contra humanos o se pierde alguna de las habilidades naturales del representante. ¡Y Ueki no para de hacerlo! Así que Ai se ve obligada a acompañarle en todo momento para que no se meta en más líos de los necesarios.

OFERTA *Ueki acepta enseguida el trato de Kobayashi.*

Los diez de Robert y otros

El sentido de la justicia que tiene Ueki le hace luchar por evitar injusticias que nada tienen que ver con la batalla. Eso le afecta cuando aparece algún otro aspirante para retarle, ya que pierde habilidades. De hecho, en comparación con la mayoría de contrincantes, Ueki apenas tiene habilidades que le den ventaja en el combate. Por eso parece que tenga que perder ante rivales como Sano, Taira o Li Ho. Sin embargo, las cosas le salen bien. Más difícil lo tiene al relacionarse con los diez de Robert, un grupo que protege al que seguramente es el representante más fuerte de todos. Curiosamente, Robert y Ueki comparten algo, aunque al principio lo desconocen. ¿Influirá eso en el resultado de la batalla? ¡Tendrás que ver la serie para saberlo!

VALOR *Ueki se enfrenta a "los diez de Robert".*

El manga, parado

Editorial Ivrea publica el manga de *La ley de Ueki* desde el Salón del Manga de 2007. Por desgracia, las ventas no han acompañado a la obra, cuya edición permanece detenida desde julio del año pasado. De los 16 tomos existentes, por ahora han salido 6, con un precio de 7,50 euros los cinco primeros y 8 euros a partir del sexto volumen. Está previsto que en unos meses continúe la edición.

Kosuke Ueki

Robert Haydn

Li Ho

Seiichiro Sano

Ai Mori

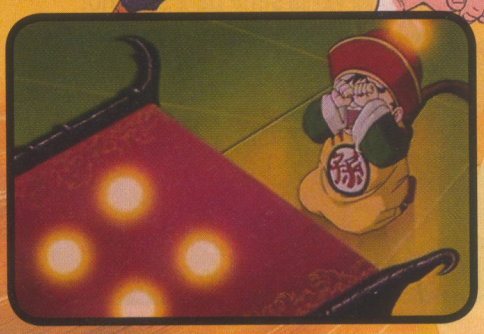
Este mes de mayo, Selecta Visión comienza a editar en DVD las películas de *Dragon Ball Z* en volúmenes que contienen dos largometrajes cada uno. Una fantástica oportunidad para disfrutar de las batallas más originales de Goku y sus amigos.

Dragon Ball Z las películas

vol. 1

Selecta Visión

Devolvedme a mi Gohan

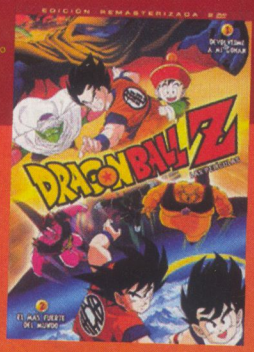


Unos misteriosos guerreros han aparecido en la Tierra y están buscando las bolas de dragón. En su búsqueda, visitan la casa de Goku. El héroe del planeta no se encuentra en casa en esos momentos y no puede evitar que los guerreros se lleven a su hijo. Como Gohan lleva la bola de dragón de cuatro estrellas en su sombrero, esos guerreros se lo llevan al lugar donde se encuentra su líder. Detrás de todo está Garlic Jr., un demonio que ansía la inmortalidad. Lo peor del caso es que esa era la última bola de dragón que le faltaba. Así que, antes de que Goku pueda pararle los pies, este ser consigue su deseo: el dragón Shenron le concede la inmortalidad. Ahora que no puede morir, sus poderes se ven multiplicados. Va a ser muy difícil acabar con la amenaza que supone para el planeta. Quizás Goku no pueda derrotarlo ni siquiera con la ayuda de Piccolo.

El más fuerte del mundo

Una vez más, el dragón Shenron ha sido invocado. En esta ocasión, quien han reunido las siete bolas de dragón es un científico que solicita la liberación de su maestro, el doctor Willow. Este se encontraba encerrado en un bloque de hielo, aunque más bien habría que decir que lo que estaba atrapado era su cerebro. La idea del científico es encontrar el cuerpo más poderoso del planeta y transplantarle el cerebro del doctor Willow. Por eso envía a sus hombres biónicos en busca del hombre más fuerte que conoce: el maestro Muten Roshi. El Duende Tortuga les hace frente, pero finalmente es atrapado junto con Bulma. Precisamente ella, al intentar hacerle ver al científico que se equivoca, grita que Goku es más fuerte. Entonces todos los esfuerzos se encaminan a atrapar a Goku. Pero... ¿podrán derrotarle si se trata del hombre más fuerte del mundo?

Dragon Ball Z: las películas, volumen 1

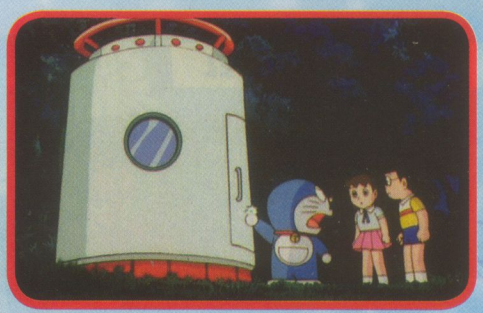


100 minutos
2 DVD9 / NR-7
Audio: español, catalán, euskera, gallego y japonés
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística y Notas de producción
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 27 de mayo de 2009
Precio: 17,95 euros

La primera película de *Doraemon* para este 2009 ya está aquí. En esta ocasión, Nobita, el gato robot azul y sus amigos viven una gran aventura en el espacio. ¡Diversión y emoción para toda la familia en edición sencilla y edición limitada!

En manos de los aliens

Nobita le pide a Doraemon algún invento para poder salir al espacio. El gato robot tiene un juego basado en carreras a bordo de naves espaciales. Toda la pandilla juega, pero Chaian y Suneo eliminan a los demás pronto. Mientras ellos se enfrentan, Doraemon saca una máquina que permite imitar la gravedad del espacio en la habitación. Pero cuando la madre de Nobita abre la puerta, la presión del aire rompe una ventana y sale todo volando... ¡incluido el juego en el que están Suneo y Chaian! Lo peor del caso es que unos misteriosos seres están estudiando el planeta Tierra. Parecen pertenecer a una raza alienígena que busca un planeta donde poder vivir. ¡Y encuentran el juego!



Doraemon, Nobita y Shizuka lo descubren, pero la nave ya ha salido al espacio exterior. Así que no les queda más remedio que perserguirlos. Mientras tanto, Chaian y Suneo salen del juego y se encuentran cara a cara con los alienígenas. ¡El equipo de salvamento tiene que darse prisa en salvarlos!

Doraemon: Odisea en el espacio (Edición limitada)

95 minutos / DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 5.1, catalán 5.1, gallego 5.1, euskera 5.1
Subtítulos: español para sordos
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Audionavegación y Audiodescripción en castellano, Cortometraje *The Doraemons: La gran misión de los insectos* (25 min.), Ficha técnica, Ficha de personajes, Storyboard, Tráiler japonés, Juegos (Trivial, Hanoi y Parejas), Doraemon en DVD y Otros productos de Doraemon.
Distribuidora: Luk Internacional
Fecha de lanzamiento: 3 de junio de 2009
Precio: 21,95 euros

También disponible en edición sencilla.

¡CONCURSO!

Participa en nuestro concurso de 5 lotes con la edición limitada de ***Odisea en el espacio*** (incluye un póster, un yoyó, cuatro postales, un imán y dos DVDs) + un **balón de playa**, enviándonos un dibujo de Doraemon... ¡los mejores dibujos se llevarán un lote!

© 1999 FUJIKO PRO, SHOGAKUKAN, TV Asahi, SHIN-EI Animation, ASATSU-DK
http://doraemon.luk.es

¡Recuerda! ¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus fotos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____
Dirección: _____
Ciudad: _____ C.P.: _____
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

PANINI
MEGA HIRO 34
CONCURSO NINTENDO DSI
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 30 de junio de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

Este anime se ha visto en...

Tras varios meses, aprovechamos la reposición de esta obra en Andalucía para retomar la sección de series del circuito autonómico. Poderes sobrenaturales, peleas, acción y un punto de humor es lo que presenta este anime popularizado por su emisión en las noches de Cartoon Network durante varios años.

El chamán tranquilo

Manta Oyamada tiene la mosca detrás de la oreja. Está convencido de que su nuevo compañero de clase, You Asakura, oculta algo. La noche anterior, mientras volvía a casa tras asistir a la academia de refuerzo, decidió acortar camino atravesando el cementerio. Lo que allí vio le heló la sangre: un muchacho estaba tranquilamente charlando con los espíritus de los muertos. ¡Y a la mañana siguiente se encuentra con que ese chaval está en su clase! You acaba por contarle que es un chamán, por lo que puede comunicarse con los muertos. Aunque a Manta le asusta el tema, se convierte en un amigo inseparable de You. Sobre todo después de que el chico lo rescate de las garras de Ryu, el de la espada de madera.

El rey de los chamanes

Un día, Anna se presenta en el antiguo hostal que ahora es la casa de You. Esta rubia con cara de mala leche permanente es la prometida de You. Ha llegado para asegurarse de que You prosigue con su adiestramiento y le somete a una férrea disciplina. Poco después, llega el aviso del inicio de la lucha de chamanes, el Shaman Fight. Se celebra cada 500 años y reúne a los chamanes más fuertes del mundo, que luchan entre sí para llegar a ser el rey chamán. Esa figura obtiene el poder para transformar el mundo a su antojo. Como es vital que el vencedor sea alguien con buenas intenciones y resulta que hay un enemigo muy poderoso, el malvado Hao, You no tiene más remedio que participar. Una feroz batalla comienza entonces.

EDICIÓN EN PAPEL

Por si no tienes suficiente con el anime, siempre te queda la opción de leer el manga. Editado íntegramente por Glénat, consta de 32 tomos de 200 páginas y tiene un precio de 7,50 euros por volumen. Eso sí, ojo, porque hay muchos cambios en la historia que se narra. Por eso muchas situaciones y personajes tienen poco o nada que ver entre el manga y el anime.

YOU ASAKURA

Este chico es el heredero de una ancestral familia de chamanes y se encuentra en pleno adiestramiento. Le gusta rodearse de espíritus y mandarlos al cielo una vez han cumplido su último anhelo. You es bastante pasota en apariencia, le gusta la vida tranquila, así que procura no meterse en líos. Para su desgracia, los líos le buscan a él. Participa en la lucha de chamanes para convertirse en rey y mejorar el mundo. Amidamaru, el espíritu de un samurái que vivió hace 600 años, es su acompañante.

LOS ALIADOS DE YOU

Se da la circunstancia de que algunos de los aliados de You en la lucha de chamanes habían sido inicialmente enemigos o rivales del chico. Sin ir muy lejos, Horo Horo, Len Tao y Fausto VIII habían sido sus tres rivales durante los preliminares del torneo. A ellos tres se les suma Ryu, el de la espada de madera. Este matón de barrio fue el primer problema que tuvo You al llegar a la ciudad. Quienes sí son amigos desde el primer momento son Chocolove y Lyserg, dos chavales que se unen al grupo durante la lucha de chamanes. Todos ellos tienen sus correspondientes espíritus acompañantes y un motivo propio para querer ser el rey chamán. Entre quienes no luchan, You tiene dos valiosos compañeros: su prometida, la temible Anna, y su amigo Manta, el único que no tiene ninguna clase de poder.

IRON MAIDEN Y LOS X-LAWS

Este bando participa en la lucha de chamanes con el fin de derrotar a Hao Asakura. Desea que su líder Jeanne, la doncella de hierro, se convierta en la reina de los chamanes e imparta justicia divina en el mundo. Para ello cuenta con un nutrido grupo de guerreros, los X-Laws, que participan en el torneo con la intención de allanarle el camino hacia la victoria. Los espíritus acompañantes de los guerreros más poderosos son arcángeles.

EL GRUPO DE HAO

Hao es el enemigo a batir durante el torneo. Este joven guarda relación con la familia Asakura y, cuando se descubre, los amigos de You quedan atónitos. Es un joven concienzudo y pausado que no actúa a la ligera. Lleva muchísimos años preparando la lucha de chamanes y tiene bien pensado hasta el último detalle. Controla un pequeño ejército de chamanes que le son fieles hasta el punto de sacrificarse por él. Actúa en la sombra para perjudicar a You y sus amigos. Su espíritu acompañante es demoledor.

AZUMANGA DAIOH

BUENAS AMIGAS DE INSTITUTO

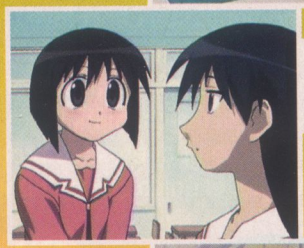
Las tiras cómicas de cuatro viñetas originales dieron el salto a la animación en 130 episodios de unos cinco minutos, recopilados luego en 26 emisiones. En ellos se narra el peculiar día a día de un grupo de amigas de bachillerato.

SUERTE *Sakaki adora los gatos y cuando se topa con uno...*

CARICIA *...De inmediato trata de acariciarle la cabeza, así que acerca su mano...*

MORDISCO *...Pero nunca se dejan acariciar y siempre acaban por morderle la mano.*

CHIYO Y OSAKA
Inocentes.



KAORIN Y SASAKI
Amor platónico.

YUKARI Y MINAMO
Las profesoras.

TOMO Y KOYOMI
Dos chicas complementarias.

Yukari y Minamo son profesoras de un típico instituto japonés. La primera sigue actuando como una adolescente, por eso trae por el camino de la amargura a Minamo, que está a su lado desde que estudiaban el bachillerato. Mientras que Minamo mantiene a raya a sus alumnos, Yukari tiene un grupo de alumnas muy interesante. Dicho grupo está formado por Sakaki, una chica imponente, misteriosa y –en silencio– amante de las cosas adorables; Kaorin, una muchacha bonachona y amable que adora a Sakaki; Tomo, hiperactiva y competitiva; Koyomi, estudiosa y obsesionada con hacer dieta; Chiyo, una niña de 10 años superdotada; y Ayumu, una chica recién llegada, muy despistada e inocentona, a la que apodan "Osaka".

La vida cotidiana de estas amigas está llena de momentos simples, de aquellos que a cualquiera le podrían pasar en el colegio o al salir a dar una vuelta el fin de semana. Sin embargo, esos momentos protagonizados por ellas se convierten en situaciones cómicas y a menudo absurdas. También tienen tiempo para vivir grandes aventuras en una excursión escolar, correr peligro viajando en el coche de la profe Yukari o conocer a personajes extraños que parecen extraterrestres.

El manga

Norma Editorial publicó el manga íntegramente en 2004. Son cuatro tomos de unas 170 páginas y con un formato más grande que el habitual. Por ello, su precio es de 10 euros por volumen.

MAYA

Pokémon

FICHA

Nombre:	Maya
Color de pelo:	turquesa
Color de ojos:	azul
Profesión:	coordinadora Pokémon
Le gusta:	su pelo
Odia:	ir despeinada

HISTORIA

Desde pequeña, Maya siempre ha sabido lo que quería hacer: viajar por todo Sinnoh participando en Concursos Pokémon. Desea ser Coordinadora Pokémon como antes lo fue su madre, Johanna. Así pues, cuando cumple diez años, Maya visita el laboratorio del profesor Serbal y escoge a Piplup como Pokémon de inicio. Poco después de comenzar su viaje, Maya encuentra a Pikachu y se ocupa de él. No tarda en conocer a Ash y Brock, que lo estaban buscando. Como ella pertenece a Sinnoh, los chicos le preguntan si quiere viajar con ellos y acepta. Mientras Ash visita los Gimnasios Pokémon, Maya participa en Concursos Pokémon.

La muchacha es coqueta, algo presumida y le gusta lucir un buen aspecto. Cree tener siempre la razón y es impulsiva, dos aspectos que acostumbran a meterla en líos. ¡Y discutir con Ash! Pese a ello, se siente muy a gusto con los chicos. En cierto modo, al ver la pasión de Ash en los combates, ella misma se entusiasma aún más en los concursos. Sus primeras actuaciones no son demasiado buenas, pero gracias a Piplup, Buneary, Pachirisu y al apoyo de las personas que la quieren, triunfa. ¡Y ya ha ganado su primera Cinta Pokémon!

MAYA Sueña con ser una Coordinadora Pokémon campeona.

FAMILIA

Maya procede de Pueblo Hojaverde, donde vivía con su madre, Johanna. Ella fue Coordinadora Pokémon en su juventud y llegó a ganar numerosos concursos. Por ello, goza de gran prestigio en la región de Sinnoh. Con ellas vive el comodón Glameow de Johanna.

POKÉMON

Antes de partir de viaje, Maya elige a Piplup como Pokémon de inicio. Se entienden muy bien desde el principio, quizás porque se parecen bastante. Más tarde atrapa al tímido Buneary y al travieso Pachirisu. Con ellos tres participa en los Concursos Pokémon.

AMIGOS

Al viajar con Ash y Brock, ellos se han convertido en sus mejores amigos. Con Ash a menudo discute, puesto que ambos son muy tozudos, pero se llevan bien. A Brock le admira porque se le da bien todo. Tiene en Zoey, otra coordinadora, a una gran amiga y rival.

OBJETIVO

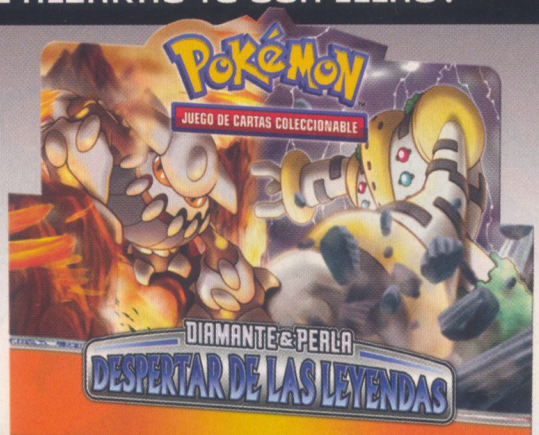
Maya sueña con emular a su madre y ser una gran coordinadora Pokémon. Por eso entrena duro con sus Pokémon, se deja aconsejar por sus amigos y aprende de los errores que comete, a menudo de principiante. Con esfuerzo, seguro que algún día lo logrará.

LAS LEYENDAS SE ALZAN PARA EL DESAFÍO: ¿TE ALZARÁS TÚ CON ELLAS?

Pokémon

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE

DIAMANTE & PERLA
DESPERTAR DE LAS LEYENDAS



¡NUEVOS POKéMON!
¡NUEVOS DESAFÍOS!
¡NUEVAS AVENTURAS!

DOS NUEVOS MAZOS TEMÁTICOS
SOBRETENSIÓN METÁLICA
Y BOMBARDEO

The Pokémon Company INTERNATIONAL
www.go-pokemon.com

© 2009 Pokémon.
© 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ®, y nombres de personajes son marcas de Nintendo.

POKÉMON EDICIÓN PLATINO

¡Por fin ha llegado la hora! La nueva entrega del juego más popular de todos los tiempos para Nintendo DS ha llegado a España. ¡Échale el guante a Pokémon Edición Platino... pero antes léete todo lo que te contamos aquí sobre él!

Versión de D&P

Platino es la versión de tercera generación de Diamante & Perla, y como tal presenta muchos elementos comunes con estos dos juegos... ¡aunque también incluye suficientes novedades como para ser un título interesante para cualquier pokéfan! Al igual que los dos juegos mencionados, se desarrolla en la región de Sinnoh.

Giratina, el gran protagonista

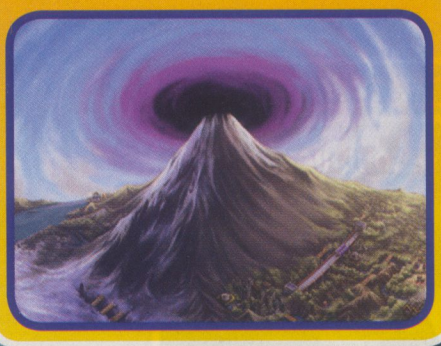
Varios son los Pokémon Legendarios que hacen acto de presencia en la Edición Platino, pero sin duda el gran protagonista es Giratina, el Pokémon Renegado que aparece en su Forma Original y nunca vista hasta ahora... ¡no te lo pierdas!

Frontera de Batalla

Frontera de Batalla es una nueva área dividida en cinco instalaciones de combate diferentes que sólo aparece en Pokémon Platino. Se encuentra en Sinnoh, y sustituye al Parque de Batalla que aparecía en Diamante y Perla. Las cinco instalaciones son la Torre de Batalla, la Factoría de Batalla, la *Battle Arcade*, el Castillo de Batalla y el Salón de Batalla.

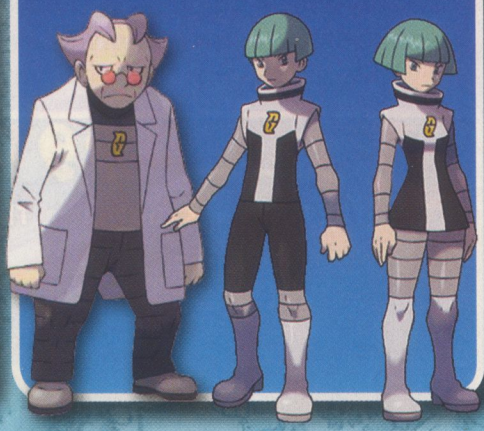
Mundo Distorsión

Otra de las principales novedades de la edición Platino es el Mundo Distorsión, una fase que necesitas superar antes de poder entrar en la fase del último gimnasio. Se trata de una zona que se caracteriza por su física imposible... ¡lo que significa que puedes caminar por las paredes o los techos, o incluso caminar sobre una cascada de agua para desplazarte!



El Team Galactic, más malo que nunca

El Team Galactic, los "villanos" de Diamante y Perla, vuelven a repetir en Platino, pero en esta ocasión son más malos que nunca, y reconocen abiertamente su plan para conquistar el mundo. Además, en Platino aparece un nuevo personaje de la organización, el misterioso Charon...



Compatible con Wii

Otra de las novedades más interesantes de la Edición Platino es la posibilidad de transferir tu colección de Pokémon a juegos de WIi, como por ejemplo *Pokémon Battle Revolution* o *Pokémon Ranch*. ¿Qué más puedes pedir?

La Plaza Wifi y el modo online

Sin duda, un apartado en el que Platino mejora claramente a D&P es su modo online. Se introduce el concepto de la Plaza Wifi, donde podrás participar con otros jugadores en una serie de minijuegos independientes. También se introduce una nueva opción que te permitirá "grabar" tus batallas y enviarlas a otros jugadores... ¡para que todos puedan ver tu maestría a la hora de mandar tus Pokémon a la batalla!

Y cuando termines el juego...

Como en todos los juegos de Pokémon, el objetivo es llegar hasta el último gimnasio y vencer al último líder... ¡pero la diversión no termina ahí! Aunque te hayas terminado el modo principal, siempre podrás darte una vuelta por los diferentes pueblos para acabar de coleccionar los cientos de Pokémon que incluye el juego... ¡a los que también podrás subir de nivel para vencer a los Pokémon de tus amigos, claro!

POKÉMON EDICIÓN PLATINO

COMPAÑÍA:
Nintendo

GÉNERO:
RPG

PLATAFORMA:
Nintendo DS

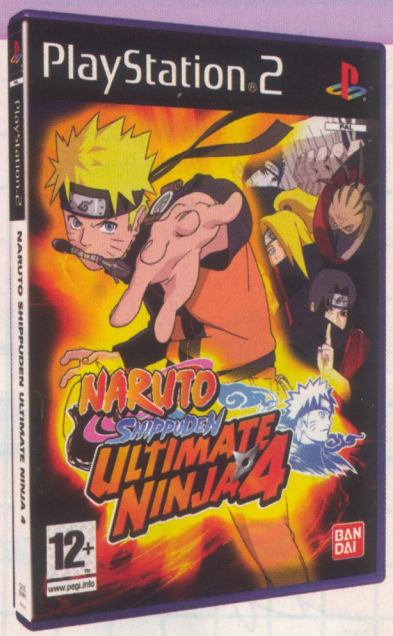
IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1, multijugador

DISPONIBLE:
Ya a la venta

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4

Aunque por aquí todavía no se han emitido por televisión los episodios pertenecientes a Shippuden, el nuevo título protagonizado por Naruto Uzumaki está ambientado precisamente en esa época del anime... ¡prepárate para el combate!



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 4

COMPAÑÍA:
Atari

GÉNERO:
Lucha

PLATAFORMA:
PlayStation 2

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta

El argumento de *Ultimate Ninja 4* se sitúa dos años y medio después del final de la primera parte de la serie, y sin entrar demasiado en detalles para no estropearte sorpresas, te permite adentrarte por un nuevo hilo argumental en el que no faltan ninguno de los protagonistas habituales de la saga, desde Naruto hasta Sasuke, pasando por el incansable y malísimo Orochimaru. El hilo conductor: la presencia de una siniestra organización llamada como Akatsuki que amenaza (una vez más) con destruir la Villa Oculta de la Hoja.

Nuevos modos de juego

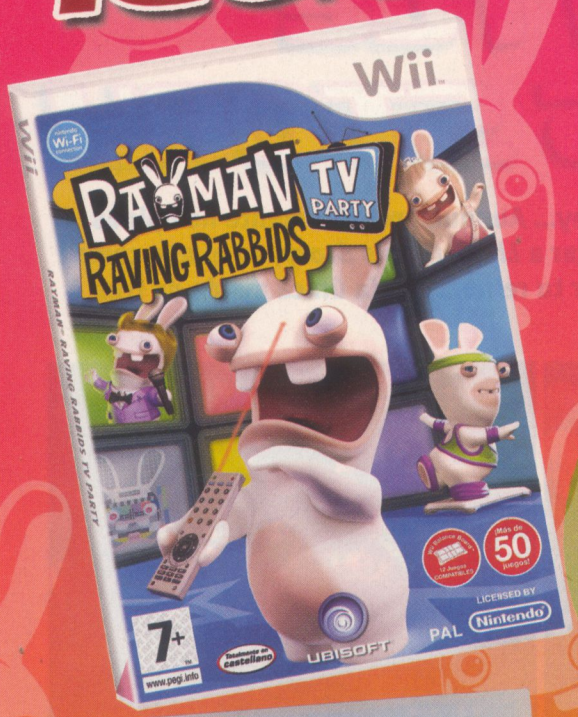
Ultimate Ninja es un juego de lucha, y como tal incluye los modos habituales en el género, pero también incluye unas cuantas novedades interesantes. Una de ellas es sin duda el Modo Maestro, que mezcla conceptos de RPG y juego de plataformas, en lo que sin duda resulta una variante muy de agradecer para darnos un respiro entre pelea y pelea. Además, los objetos que encuentres en este modo (que también narra nuevos detalles del argumento que no te revelaremos aquí) podrás usarlos para desbloquear nuevos personajes del Modo de Combate Libre, que permite luchar contra la consola o contra otro jugador. En este modo (y en todos los que requieran combates) será donde podrás desplegar todo tu arsenal de ataques, incluidos nuevos jutsus que volverán aún más espectaculares las batallas entre ninjas de tu serie favorita. ¿A qué esperas? ¡Coge tus mandos de PS2 y prepárate para vivir una aventura realmente nueva... en *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4*!

¡52 PERSONAJES DONDE ELEGIR!

52, ese es el espectacular número de ninjas diferentes que tienes a tu disposición en *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4*... aunque, naturalmente, no podrás acceder a todos ellos desde el principio, sino que deberás ir desbloqueando algunos de ellos poco a poco. No te vamos a reventar la sorpresa, pero el título contiene unos cuantos personajes totalmente nuevos en este tipo de juegos...

¡CONCURSA!

¡LLÉVATE A LOS CONEJOS MÁS LOCOS A TU Wii!



¡Los **Raving Rabbids** están más locos que nunca y quieren volver a invadir tu Wii... e incluso el mundo real! ¡No te pierdas nuestro concurso de 10 estupendos lotes de 1 juego de **Rayman Raving Rabbids TV Party (para Wii) + un muñeco + un álbum**! ¡Si quieres participar, basta con que nos envíes un dibujo del conejo más chalado que te puedas imaginar! ¡Los mejores dibujos se llevarán un lote!

UBISOFT Wii

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

¡Recuerda!
¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

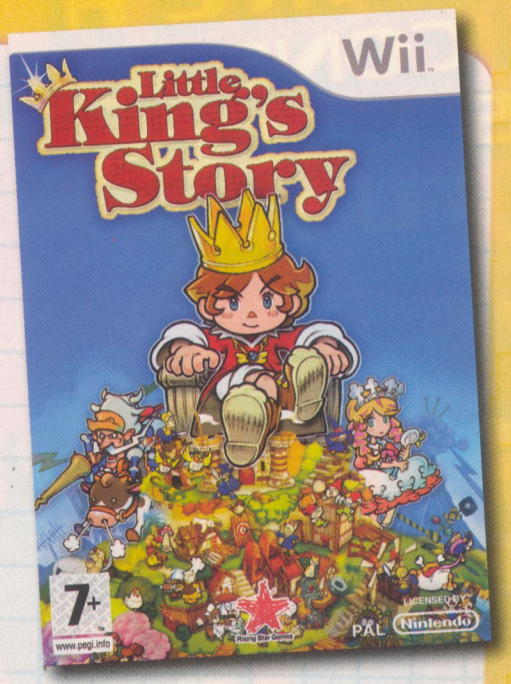
Nombre: _____
Dirección: _____
Ciudad: _____ C.P.: _____
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

PANINI
MEGA HIRO 34
CONCURSO RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 30 de junio de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

LITTLE KING'S STORY



Dicen por ahí que es bueno ser rey... Aunque probablemente no opines lo mismo cuando te pongas a jugar a *Little King's Story*, en el que como monarca deberás hacer prosperar tu reino... con la única ayuda de tres ministros y tres vacas.

LITTLE KING'S STORY

COMPAÑÍA:
Atari

GÉNERO:
Estrategia, exploración

PLATAFORMA:
Wii

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Sí, esa es tu tarea en este juego. Te pondrás en la piel del joven Corobo, un muchacho tímido y solitario que encuentra una brillante corona gracias a la cual se convierte en el soberano del pequeño reino de Alpoko. Por desgracia para ti, no lo vas a tener muy fácil para hacer prosperar tu pequeño reino: tus súbditos son tirando a holgazanes, el paro está por las nubes y en tu tesorería sólo hay telarañas... ¡Sin duda, tienes mucho trabajo!

Algunas ayuditas

Little King's Story es un juego de estrategia que le da un enfoque divertido a la administración de un reino. Desde su estética, claramente cómica, hasta algunos de los hilarantes diálogos que incluye el juego, pretenden que te lo pases en grande mientras regentas tu reino. Pero no todo serán tareas administrativas. Mientras generas diferentes tipos de unidades (soldados, mineros, etc.) para que hagan prosperar tu reino, también podrás conocer el lado más aventurero del juego, explorando los siete reinos que rodean al tuyo, que podrás intentar invadir para hacer crecer tus dominios.

Como verás tendrás muchas cosas en la cabeza, y para que no se te olvide nada contarás con la ayuda de algunos consejeros. Como por ejemplo el caballero Howser, un codicioso asesor cuyo corcel no es un caballo, sino una vaca llamada Pancho. Sin embargo, por gracioso que parezca el personaje, sin duda te ofrecerá algún consejo que te servirá de ayuda en tu misión a largo plazo que, como con todo rey que se precie de serlo, consiste en acabar dominando el mundo entero.

Por lo tanto, prepárate para una entretenida mezcla de estrategia, aventura y exploración que te ofrecerá unas cuantas horas de humor mientras intentas que tu modesto reino acabe convirtiéndose en una auténtica potencia mundial. ¿Eres digno de llevar la corona que descansa sobre tu cabeza?

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

Por su estética, podrías pensar que *Little King's Story* es un juego simple. Para nada: las opciones que ofrece son enormes ya solo en el aspecto de gestión. Pero si además tienes en cuenta que hay siete reinos que conquistar, y que cada uno te permite acceder a nuevas opciones de juego, la cosa se amplía aún más. Vaya, que deberás tener en cuenta muchas cosas para hacer que tu reino prospere con rapidez. Ser rey no es nada fácil...

¡CONCURSA!

¡GANA UNA NINTENDO DSI O UN JUEGO DE ETRIAN ODYSSEY!

¡No te pierdas esta oportunidad de ganar una de las nuevas consolas **Nintendo DSi**, con cámaras de fotos y navegador de Internet incorporados! Participa en el concurso mandándonos un dibujo del Profesor Alcornoque (la "mascota" de nuestra revista) jugando con la DSi. ¡El mejor dibujo se llevará **un lote formado por una Nintendo DSi y un videojuego de Etrian Odissey**, y otros cuatro participantes se llevarán una unidad del juego!

¡Recuerda!
¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

NINTENDO DS

Nintendo

Nintendo DSi TM, ® and the Nintendo DSi Logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus fotos junto con el cupón con tus datos a:

PANINI
MEGA HIRO 34
CONCURSO NINTENDO DSI
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Nombre: _____

Dirección: _____

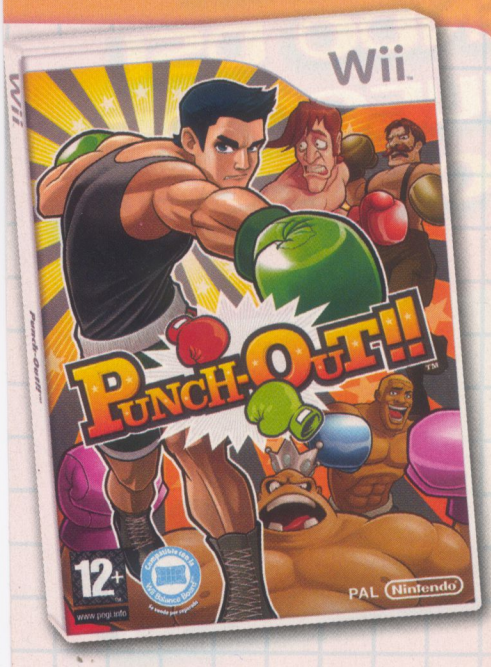
Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

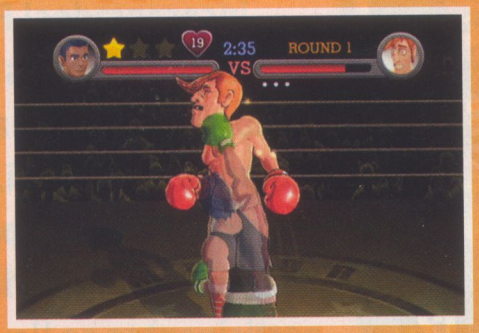
Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 30 de junio de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

PUNCH-OUT!!



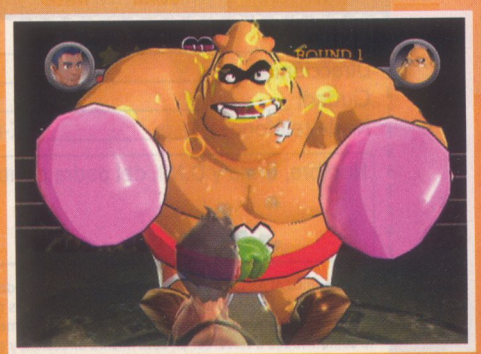
¿Te gusta el boxeo pero no tuviste suficiente con el simulador que venía con *Wii Sports*? Pues prepárate para *Punch-Out!!*, un clásico que resucita 15 años después... ¡para sacudir tu Wii a guantazo limpio!

Punch-Out!! apareció por primera vez hace más de 15 años para el sistema Nintendo, y ahora resucita para que, wiimote y nunchuk en mano, te conviertas en un enemigo temible sobre el ring. El juego, que cuenta con un estilo de animación muy curioso y divertido, es una mezcla de simulador de boxeo y juego de lucha, en el que tu "otro yo" en la pantalla de la televisión imitará los golpes que tú realices con los mandos de la Wii.



Diversión por encima de todo

Por lo tanto, más que un simulador fidedigno, lo que te ofrece *Punch-Out!!* son frenéticos intercambios de golpes y bofetadas tocados con un toque cómico. Eso se consigue mediante un manejo rápido e intuitivo de tu luchador (al que mueves con el stick analógico del nunchuk), y también gracias a la "personalidad" que demuestra cada uno de los luchadores: boxeadores con nombres tan coloristas como Von Kaisser, Glass Joe o King Hippo tienen cada uno su propio estilo y sus propias estrategias, que deberás descubrir para superar metido en la piel del luchador que manejarás, y que, como en el original, responde al nombre de Little Mac. Si a eso añadimos que el juego incluye además una interesante opción multijugador que te permitirá darte bofetones con otros jugadores del mundo entero. En definitiva, que el juego incluye todo lo necesario para pasar un rato divertido, incluido el rumor (sin confirmar) de que algunos de los personajes más clásicos de Nintendo podrían aparecer como árbitros sobre el cuadrilátero... ¿será verdad? ¡Sólo hay una forma de que lo averigües! ¡Enfúndate los guantes y sube al ring para disputar una pelea de lo más divertida con *Punch-Out!!*



PUNCH-OUT!!

COMPAÑÍA:
Nintendo
GÉNERO:
Deportivo
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

OPCIONES ALTERNATIVAS DE MANEJO

Si te parece demasiado complicado el manejo de *Punch-Out!!*, basta con colocar el wiimote en posición horizontal para poder manejar tu luchador de manera convencional, lo cual te evitará algún que otro quebradero de cabeza. Por otro lado, si eres un boxeador realmente impetuoso, te recomendamos que uses *Punch-Out!!* en combinación con la Wii Board...

AR TONELICO II

Legend of Metafalica es la segunda parte de la saga Ar Tonelico, que se estrenó en nuestro país hará un par de años con *Melody of Elemia*. De nuevo nos encontramos con un RPG de temática fantástica y un argumento francamente inusual...

Legend of Metafalica nos narra una serie de sucesos que tienen lugar en la imaginaria región de Metafalss, donde las relaciones entre humanos y criaturas artificiales, llamadas Reyvateils, forman el eje principal del juego. Los Reyvateils, criaturas humanoides con poderes , están siendo víctimas de una misteriosa epidemia que sólo les afecta a ellas. Croix, un joven caballero que será el personaje que manejes en un primer momento, será enviado a la zona para intentar aclarar lo que está ocurriendo.

Lucha, lucha y más lucha

Pero lo que está ocurriendo es algo mucho más complejo de lo que parece, y Croix se verá envuelto en muchas aventuras a lo largo de las cuales deberá defender a las Reyvateil del terrible mal que las aqueja. Una de las características más especiales del juego es el funcionamiento de los combates: no sólo deberás atacar con tu Reyvateil y defenderla de los ataques del enemigo, sino que además podrás utilizar la Canción Mágica, con la cual podrás usar diferentes efectos para derrotar a tus enemigos más rápidamente. Además, el rendimiento en combate de tu Reyvateil dependerá en buena medida de sus emociones, que están indicadas en un lado de la pantalla, y que podrás intentar mejorar animándola... ¡entrando incluso en la mente de las chicas para alterar sus emociones! Se trata de un sistema ciertamente original, que mezcla música y combate, y que te permitirá ir avanzando a lo largo de los numerosos encuentros y niveles en que se divide el juego. ¿Lograrás liberar a las Revyateils del mal que las afecta? ¡Descúbrelo en *Ar Tonelico: Legend of Metafalica*!

AR TONELICO II: LEGEND OF METAFALICA

COMPAÑÍA:
Digital Bros
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
PlayStation 2
IDIOMA:
Inglés
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

OCHO PERSONAJES DIFERENTES

Aunque al principio del juego manejas únicamente al caballero Croix, a medida que avances en tu aventura podrás llegar a controlar hasta ocho personajes, formando un grupo de hasta cuatro miembros entre los que, naturalmente, se deberán incluir las diferentes Reyvateils que quieras usar para un combate. ¡Elige con cuidado los miembros de tu grupo que lucharán en cada encuentro para no llevarte ninguna sorpresa desagradable!

VIRTUA TENNIS 2009

Como cada año, llega el momento de imitar a Rafa Nadal, Roger Federer y compañía... al menos en la pantalla de una consola, donde todo resulta mucho más fácil. ¡Coge la raqueta virtual y prepárate para jugar los partidos más espectaculares sobre las mejores pistas del Grand Slam!

VIRTUA TENNIS 2009

COMPAÑÍA:
SEGA
GÉNERO:
Deportivo
PLATAFORMA:
PS3, Xbox 360, PC, Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Como en cada edición del juego, podrás manejar a los mejores jugadores y jugadoras del mundo: desde nuestro Rafa Nadal hasta Roger Federer, pasando por Andy Murray, novedad de este año, o Maria Sharapova y Venus Williams en el lado femenino, las primeras raquetas del tenis mundial (hasta 26) están a tu disposición en todos los torneos del Grand Slam... aunque, naturalmente, no todos estarán disponibles de buen principio, y tendrás que desbloquear algunos de ellos. Sin olvidar, claro, la opción de crear a tu propio jugador desde el editor, que ahora es más completo que nunca. Pero esa no es la única novedad del juego, no señor...

Juega por tu país

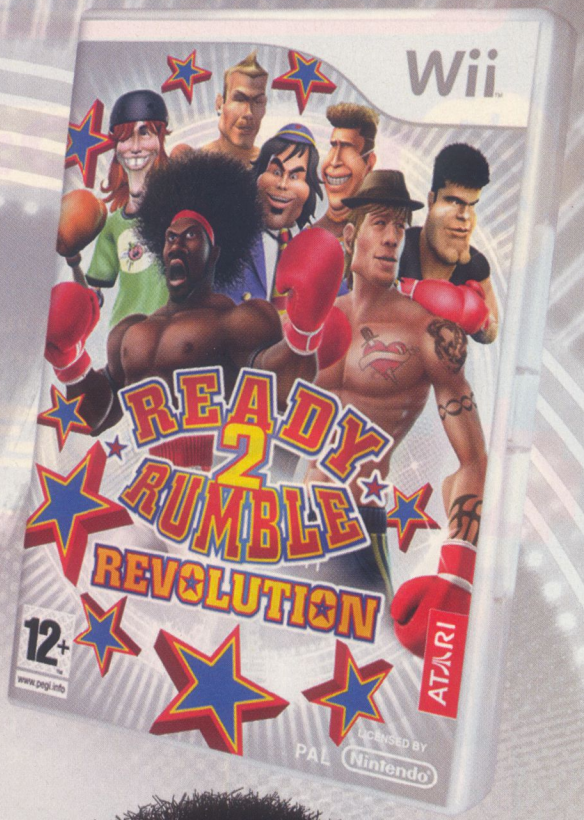
Una de las principales novedades de la versión de 2009 es la posibilidad de participar en la Copa Davis. De esta forma, pondrás tu raqueta al servicio de tu equipo y de tu país en un intento por ganar el prestigioso trofeo... ¡así que por fin puedes demostrar si puedes hacerlo tan bien como nuestros chicos en la vida real! La mecánica de juego en los partidos también ha sufrido ciertos retoques, y ahora existe incluso la posibilidad de que trastabilles o te tropieces en tus carreras por la pista para llegar a devolver la pelota. Tanto si te gusta jugar en la red como si lo tuyo es desgastar a tu oponente desde el fondo de la pista, todos los golpes y posibles jugadas de un partido son ahora aún más completas. Como también es más completo el sistema online para jugar contra jugadores de todo el mundo, haciendo la experiencia tenística aún más completa. Para redondearlo todo, no podían faltar los ya clásicos minijuegos de la saga, que te servirán para tomarte un merecido descanso entre partido y partido, y en los que te podrás encontrar con cocodrilos y piratas, entre otras cosas. ¡Como lo oyes! ¿A qué esperas para coger la raqueta (virtual)?

ACCESORIOS PARA TODOS LOS GUSTOS

Hasta 800 artículos diferentes contiene la nueva tienda de tenis que se incluye en *Virtua Tennis 2009*, desde la cual podrás crear una campeón totalmente personalizado y único. ¡Las variantes son casi infinitas!

¡CONCURSA!

¡PARTICIPA EN LOS COMBATES MÁS ESPECTACULARES CON READY 2 RUMBLE REVOLUTION PARA WII!



¡Elige a tu luchador y sube al ring para librar los combates más espectaculares con **Ready 2 Rumble Revolution** para Wii! Participa en nuestro concurso de 5 unidades enviándonos el diálogo más divertido y original que se te ocurra entre estos dos luchadores.

¡Recuerda! ¡Necesitas la autorización de tus padres para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tu diálogo junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
MEGA HIRO 34
CONCURSO READY 2 RUMBLE EVOLUTION
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 30 de junio de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

12+ www.pegi.info

10TACLE STUDIOS ASIA · ASIA GAMES & MEDIA · AKI Corporation · STEREO MODE · ATARI · Wii

THIS IS A WORK OF PARODY, AND, UNLESS OTHERWISE STATED NO CELEBRITIES HAVE ENDORSED THIS PRODUCT

© 2009 10Tacle Studios PTE Ltd. © Atari Interactive, Inc. © Stereo Mode SARL. © AKI Corporation. All rights reserved. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. Developed by AKI Corporation. Produced by Stereo Mode SARL. Funded by the Asia Games & Media Private Equity Fund. Ready 2 Rumble®, Ready to Rumble® and Ready to Rumble Revolution™ and variations thereof, used under license from the Buffer Partnership. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Nintendo and Wii are trademarks of Nintendo.

TOP 10: ¡LOS MEJORES ROBOTS!

Optimus Prime y los Transformers vuelven a invadir las pantallas de cine, pero... ¿cuál es el robot más molón? ¡Aquí te ofrecemos diez opciones! ¿Cuál prefieres tú?

10 NÚMERO 5

Película: *Cortocircuito* (1985)
El inocente y torpe Número 5 protagonizó una película llena de aventuras y humor hace ya más de dos décadas, aunque su estética no ha perdido fuerza. ¿No crees que se parece mucho a Wall·e?

9 GORT

Película: *Ultimátum a la Tierra* (1951, 2008)
Tanto en la nueva versión de la película como en el original de los años cincuenta, Gort es la gran amenaza para nuestro planeta, un robot imponente dotado de enormes poderes que podrían destruir la Tierra en muy poco tiempo.... ¿A que mola?

8 ASTRO BOY

Anime: *Astroboy* (1963, 2009)
El pequeño Astroboy es un robot atípico: después de ser creado en un laboratorio desarrolla sentimientos humanos con los que intenta aprender a vivir mientras lucha por salvar la ciudad en la que vive. Pronto llegará a los cines una versión actualizada de la obra inmortal de Osamu Tezuka.

7 T-800

Película: *Terminator* (1984)
Cuando Arnold Schwarzenegger aún no era famoso, interpretó a un despiadado robot (sí, hacía de malo) llegado del futuro en una película de ciencia ficción que daría pie a una saga que aún sigue viva. Y aunque en *Terminator 2* el T-1000 le diera una buena paliza, nosotros preferimos al T-800...

6 MAZINGER Z

Anime: *Mazinger Z* (1972)
El mecha más famoso de todos los tiempos usaba sus puños como armas demoledoras... a distancia. Él y su inseparable Afrodita A se convirtieron en auténticos ídolos, hasta el punto de que aún hoy en día se hacen nuevas versiones de la serie. ¿Llegaremos a ver en España la última de ellas?

5 BENDER

Serie: *Futurama (1999-2004)*
El robot más divertido de la televisión es el compañero ideal de aventuras de Fry. ¡Los dos siempre acaban metidos en los líos más extraños, pero se las arreglan para salir ilesos... más o menos!

4 R2-D2

Película: *Star Wars (1977) y toda su saga*
El pequeño robotito que habla con gorjeos y silbidos ha salvado la galaxia... en más de una ocasión. Inseparable compañero del cascarrabias de C3-PO, R2 es uno de los personajes más entrañables de la saga galáctica... ¡y también uno de los más divertidos!

3 WALL·E

Película: *Película: Wall·e (2008)*
El pequeño pero incansable Wall·e sigue limpiando la Tierra de desechos cientos de años después de que los últimos humanos se hayan marchado. La llegada de la sofisticada robot EVA hará nacer el amor en el corazón del robotito y le llevará a vivir una aventura inolvidable...

2 GIGANTE DE HIERRO

Película: *El gigante de hierro (1999)*
En los Estados Unidos de los años cincuenta, la vida del pequeño Dean cambia cuando descubre un enorme gigante llegado de otro planeta que ha perdido la memoria. Entre los dos nace una relación muy especial que ninguno de los que les rodea parece comprender.

1 OPTIMUS PRIME

Película: *Transformers (2007)/ Transformers 2 (2009)*
Optimus es el líder de los Autobots, los nobles robots galácticos que libran una lucha sin fin contra los malvados Decepticons, liderados por el pérfido Megatron. Al igual que todos los demás Transformers, puede convertirse en un vehículo... en su caso, un enorme tráiler rojo y azul.

TRANSFORMERS 2: LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

Los robots galácticos regresan a las pantallas de cine a partir del 26 de junio. Autobots y Decepticons luchan de nuevo en una peli en la que conocerás nuevos detalles sobre los Transformers... ¡antes de que la batalla vuelva a estallar!

Como recordarás, la primera película acababa con la victoria de los Autobots de Optimus Prime sobre los Decepticons de Megatron, cuyo cuerpo era arrojado a una fosa oceánica para asegurar su destrucción. Al principio de *La venganza de los caídos*, unos Decepticons logran resucitar a su temible líder. Al mismo tiempo, Sam y Mikaela, los dos jóvenes humanos que ya aparecían en la primera parte, descubren una importante información relacionada con el origen de los Transformers. Una información que los Decepticons intentarán arrebatarles a toda costa... lo cual causará, entre otras cosas, una espectacular batalla en las mismísimas pirámides de Egipto.

Por lo tanto, *La venganza de los caídos* promete tanta acción y combates como la primera parte, y contará con un montón de robots nuevos que, como siempre, podrán transformarse en vehículos. Los humanos también tendrán algo que decir: Sam y Mikaela estarán del lado de los Autobots, mientras que los militares, como siempre, querrán aprovecharse de la tecnología que poseen los robots. Prepárate para un festival de combates y efectos especiales con *La venganza de los caídos*, y si no tienes suficiente no te preocupes... ¡porque ya han confirmado que habrá tercera parte!

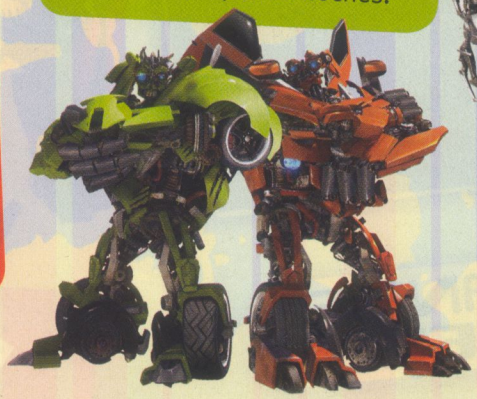
NUEVOS ROBOTS

LOS GEMELOS

Mudflap y Skids, dos inquietos Autobots que se pueden convertir en pequeños coches.

LAS HERMANAS

Tres Autobots de aspecto femenino que se pueden transformar en motocicletas. ¡Sí, los Transfomers también pueden ser chicas!



MEGATRON

El líder de los Decepticons, resucitado por sus soldados. Vuelve más poderoso y malvado que nunca... ¡y ahora puede transformarse en un tanque!

DEVASTATOR

Un enorme Decepticon (¡mide casi 40 metros!) formado por la combinación de varios robots más pequeños. ¡Qué miedo!

STARSCREAM

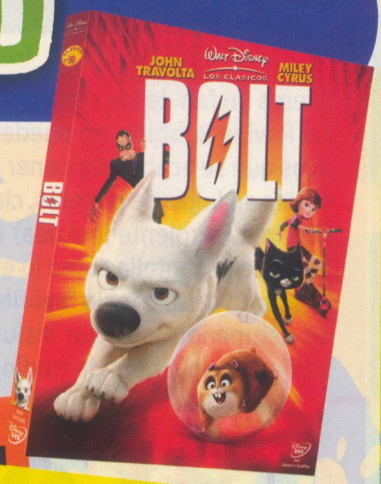
Comandante aéreo de los Decepticons, huyó al espacio en la primera parte y ahora vuelve al mando de un nuevo ejército de Decepticons.

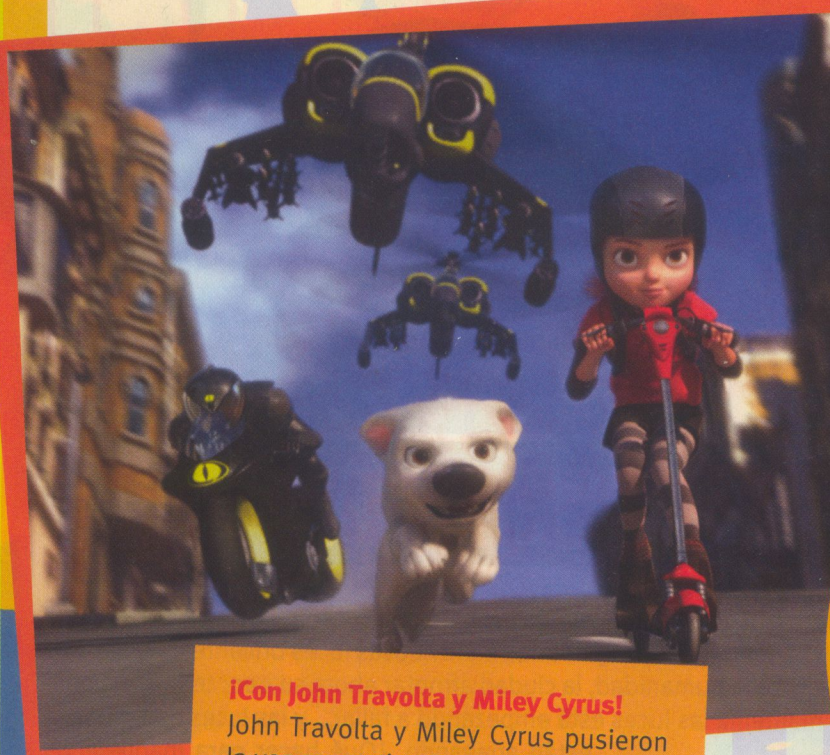
EL CAÍDO

Un misterioso Transformer muy antiguo que podría estar detrás del nuevo ataque de los Decepticons.

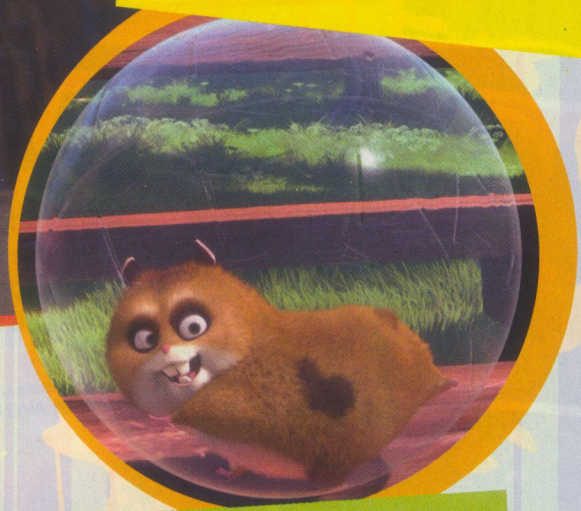
BOLT, YA EN DVD

Vuelve a vivir las peripecias del bueno de Bolt en su viaje al mundo real, donde descubre que no es un perro con superpoderes como él siempre había creído, sino un perro normal... ¡lo cual tampoco está mal! Tras descubrir que sus aventuras sólo existían en una serie de televisión, Bolt y su dueña Penny emprenden una aventura en la que conocerán al hámster Rhino y a la gata Kittens, que enseñarán al pequeño perrito que a veces no hace falta tener poderes para ser un auténtico héroe...

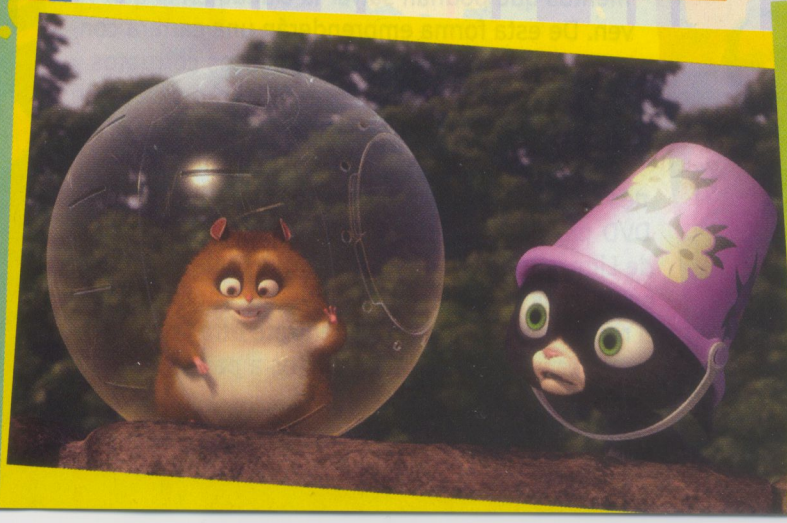




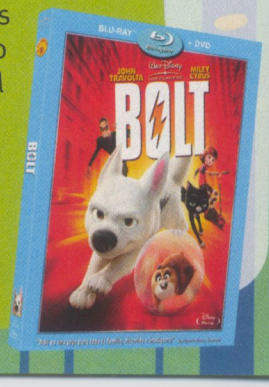
¡Rhino protagoniza su propio corto!
Sin duda uno de los contenidos más interesantes del DVD es *Super Rhino*, el corto protagonizado por el simpático hámster de la película, y en el que el regordete roedor sueña que tiene superpoderes... ¡e incluso termina con una versión del tema principal de la peli, *The Best of Both Worlds*, cantado por el propio Rhino!



¡Con John Travolta y Miley Cyrus!
John Travolta y Miley Cyrus pusieron la voz respectivamente a Bolt y a Penny en la versión original de la película. ¿Quieres saber cómo fue el doblaje? ¡Descúbrelo en el DVD!



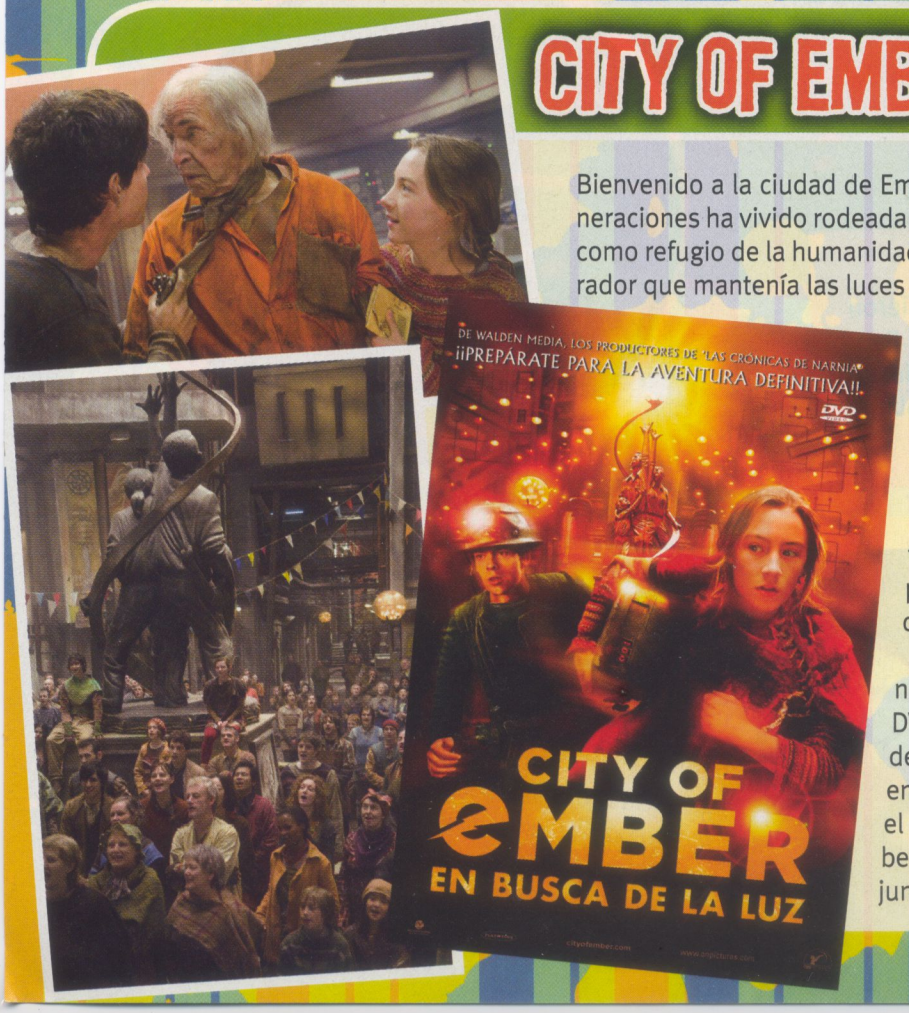
Contenidos extras exclusivos
Además del corto de Rhino, el DVD también incluye algunas escenas eliminadas de la peli (¡no te las pierdas!) y un documental en el que podrás averiguar más detalles sobre cómo se rodó el último éxito de la factoría Disney. Además, el Blu-Ray también incluye un juego exclusivo titulado *La mansión fan-bulosa de Bolt*, en el que deberás ayudar a tu perro favorito en su batalla contra el hombre del "ojo-Verde".



¡LLEGAN LAS FIGURAS DE LOS RAVING RABBIDS!

Si eres un fan de los conejos histéricos que han hecho de las suyas en las diversas entregas de la desternillante saga de los Raving Rabbids, no puedes perder la oportunidad de echar el guante a alguna de las 30 figuritas de los conejos histéricos que se acaban de poner a la venta en nuestro país. Entre ellas podrás encontrar de todo, desde pistoleros (con zanahorias en lugar de pistolas, claro), geishas, pintores o jeques árabes hasta cosas tan disparatadas como momias-conejo, faquires (serpiente incluida) o conejos árticos... ¡dentro de su iglú! Como ves, los Rabbids siguen siendo tan divertidos fuera de la pantalla como lo eran en su forma virtual... ¡así que no puedes dejar pasar esta oportunidad para hacerte con la figurita de tu conejo favorito! ¡Y no te olvides de participar en nuestro concurso de la página 39, en el que podrás ganar un estupendo lote que incluye un videojuego, un muñeco y un álbum de trading cards!

CITY OF EMBER, EN DVD



Bienvenido a la ciudad de Ember, una metrópolis subterránea que durante generaciones ha vivido rodeada por unas maravillosas luces brillantes. Construida como refugio de la humanidad, la ciudad afrontar ahora su peor temor: el generador que mantenía las luces está empezando a fallar... y las luces de Ember se están apagando. ¿Qué hacer para mantenerlas vivas?

Dos niños que viven en Ember, Lina y Doon, jugarán un papel muy importante en el futuro de la ciudad cuando descubran unos misteriosos documentos que podrían salvar la ciudad en la que viven. De esta forma emprenderán una carrera contrarreloj mientras esquivan a políticos corruptos y personajes de lo más indeseable, en persecución de un único fin: devolver la luz a Ember.

Esta entretenida película, que se estrenó en cines hace unos meses, aparece ahora en formato DVD para que puedas volver a vivir las aventuras de Lina y Doon, en una edición que también incluye entrevistas con los actores y un documental sobre el rodaje de la película... ¡Adéntrate otra vez en Ember y descubre todos sus secretos a partir del 10 de junio!

EL ESPECTACULAR SPIDERMAN

Si hay un superhéroe Marvel popular, ese es sin duda el Espectacular Spiderman, que está más de moda que nunca con su popular serie de televisión, recién editada en DVD.

PERSONAJE MEGA HIRO DEL MES

Nuestro amigo el Trepamuros es un héroe muy especial: tras adquirir sus poderes a causa de la picadura de una araña radiactiva, se convierte, un poco a regañadientes, en un defensor del bien que usa sus superpoderes (y sus inagotables chistes malos) para atacar a los villanos. El personaje lleva más de cuatro décadas protagonizando aventuras en las páginas de los cómics, ha saltado al cine en una trilogía reciente y también ha protagonizado varias series de televisión, la última de las cuales triunfa ahora mismo en España. ¡Todos somos fans de Spiderman!

ORIGEN

Mientras visita un museo, el joven Peter Parker sufre la picadura de una araña radiactiva. Pronto descubre que el veneno le ha otorgado las habilidades de una araña... ¡a escala humana! Peter no sabe qué hacer con sus nuevos poderes hasta que su querido Tío Ben muere a manos de un atracador en un incidente que el joven podría haber evitado. Es entonces cuando decide luchar por el bien enfundado en el traje azul y rojo del Espectacular Spiderman... ¡y a partir de ese momento, el mundo nunca volverá a ser el mismo!

PODERES

Spiderman tiene la agilidad y la fuerza proporcionales de una araña. También puede adherirse a cualquier pared y trepar por ella. Por último, cuenta con un "sentido arácnido" que le alerta cuando corre un peligro inminente. Además, Spiderman dispara un fluido especial (de su propia invención) contenido en sus muñequeras que se convierte en sus célebres "telarañas" al entrar en contacto con el aire.

"TU AMISTOSO VECINO"

Sin duda, Spiderman es un superhéroe poco habitual. Es un "héroe de barrio", siempre dispuesto a echar una mano a la gente normal en sus problemas del día a día contra rufianes de poca monta y villanos de medio pelo. También es un superhéroe con una reputación poco habitual: por mucho que se esfuerce, hay quien no deja de verle como un peligro público...

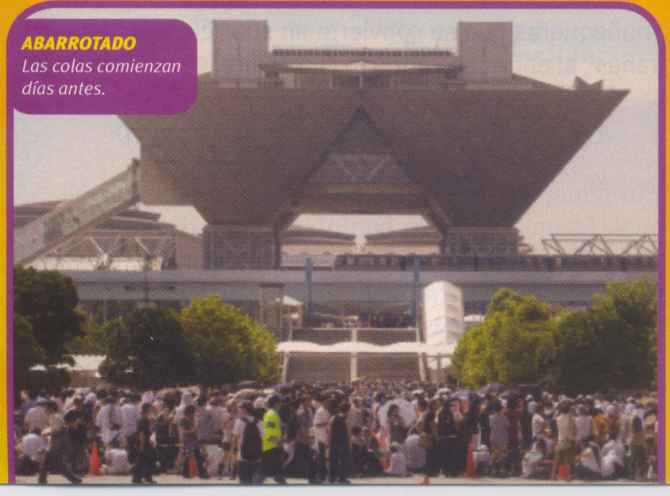
TOKYO ANIME FAIR

LA GRAN FERIA DEL ANIME

En España tenemos el Salón del Manga de Barcelona; en Francia está la Japan Expo de París; en Estados Unidos se celebra la Comic-Con de San Diego; y otros muchos países como Italia, Alemania, México o Corea del sur tienen sus propias ferias de manga y anime. Ahora, ¡como las japonesas ninguna!

Un gran recinto de exposición

Una feria de la importancia de la Tokyo Anime Fair (TAF) necesita celebrarse en un lugar lo suficientemente amplio y habilitado para cuantas actividades ofrece. Es por eso que desde su primera edición en 2002, el recinto que acoge esta feria es el Tokyo Big Sight. Se trata de un gran centro de convenciones que se encuentra en la bahía de Tokio. El espacio es enorme y tiene una zona al aire libre donde pueden montarse actividades lúdicas. Entre eso y la capacidad de organización que tienen los japoneses, no hay problemas de congestión aunque pasen por allí más de 100.000 personas, la gran mayoría durante el fin de semana. La TAF cuenta con el apoyo municipal y del ministerio de Economía, ya que sirve para hacer importantes negocios con países extranjeros.



ABARROTADO
Las colas comienzan días antes.

Profesionales y aficionados

Shintaro Ishihara, gobernador de Tokio en el parlamento japonés, es el director de la Tokyo Anime Fair. La feria sirve para promocionar lo que está por venir en el sector de la animación japonesa, pero también es el punto de encuentro entre empresas niponas y extranjeras. Por eso, desde la primera edición se decidió dividir la TAF en dos partes: los días para los profesionales y los días para los aficionados. De ahí que los días laborables sólo tengan acceso al recinto los profesionales del sector y la prensa, como fue nuestro caso. Los aficionados, los otakus, tienen que esperar al fin de semana para disfrutar de las sorpresas que guarda la feria. Gracias a esta medida, durantes las semanas que siguen a la TAF se anuncian multitud de nuevas licencias en los principales mercados occidentales.

El Comiket, la otra cara

El espectacular Tokyo Big Sight es el lugar donde se celebra el Comiket, la feria de manga amateur más famosa del mundo. Si la Tokyo Anime Fair sirve para promocionar el producto profesional, el que realizan los estudios de animación consolidados, el Comiket es el principal modo de publicitarse que tienen los dibujantes aficionados que quieren dar el salto a la revistas profesionales. Se celebra dos veces al año, una en verano, los últimos días de agosto, y otra en invierno, hacia finales de diciembre.

LO ÚLTIMO EN ANIME

Buena parte de la importancia que tiene la Tokyo Anime Fair reside en las fechas en que se celebra: finales de marzo. Es decir, justo antes de que comience la temporada fuerte de anime en Japón, que tiene lugar en abril. Por ese motivo, en la TAF se presentan las series que se estrenarán unas semanas más tarde y todo el mundo está atento a los tráileres. ¡Muchos de ellos se dan a conocer en exclusiva allí! Por ejemplo, en esta edición de 2009 causaron expectación dos remakes: el de *Fullmetal Alchemist*, que en esta adaptación será más fiel al manga, y el del clásico *Mazinger-Z*. ¡Puedes apostar a que no tardaremos mucho en verlos por aquí!

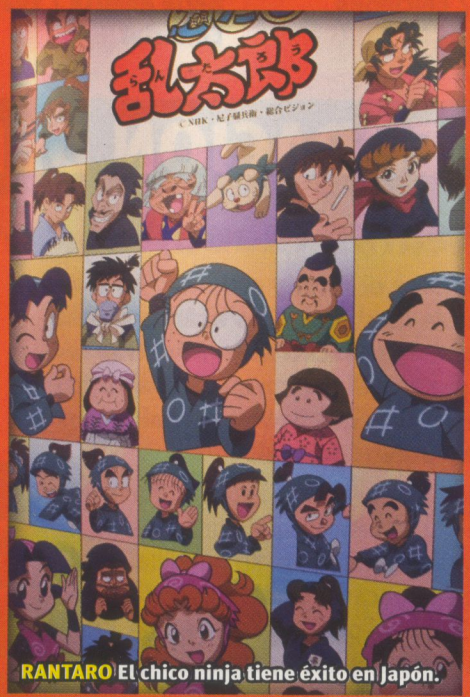
KERORO Un gran muñeco en su forma de renacuajo.

MASCOTAS Pikachu, Totoro y, en medio, Rascal el mapache.

PÚBLICA La cadena nacional tenía un gran puesto.

PRESENCIA ESPAÑOLA

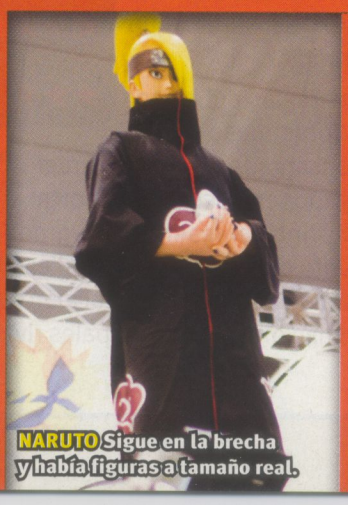
Esta feria es una oportunidad inmejorable para que las empresas extranjeras contacten con los productores japoneses. Máxime si tenemos en cuenta que los primeros días el recinto está abierto en exclusiva para los profesionales de forma que tengan tiempo suficiente para reunirse y hablar. Así pues, decenas de distribuidoras de todos los puntos del planeta acuden a la Tokyo Anime Fair para terminar de cerrar contratos y, por supuesto, para poner la primera piedra en las negociaciones de nuevas series. Este año, por ejemplo, nosotros nos encontramos con empresas como Luk International y Selecta Visión. ¿Si compraron muchas series? Claro que sí, aunque menos que otros años... ¡Pero ya te iremos desvelando de qué títulos se trata en próximos números de ***Mega Hiro***! De modo que sigue atento, no te vayas a despistar, otaku.



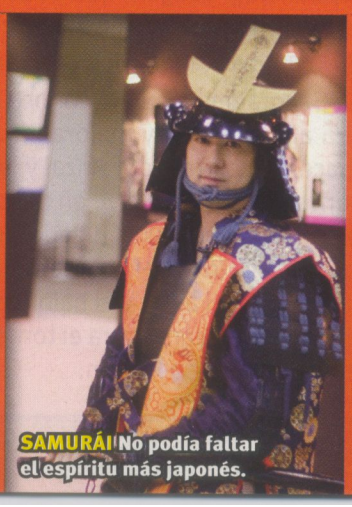
RANTARO El chico ninja tiene éxito en Japón.

COMPRAS Astroboy sigue siendo un icono del anime.

PONYO Este diorama fue de lo más fotografiado.



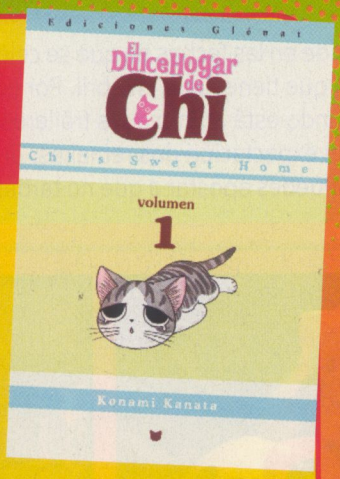
NARUTO Sigue en la brecha y había figuras a tamaño real.



SAMURÁI No podía faltar el espíritu más japonés.

ALPHONSE Impresionante figura y cosplay de compañía.

EL DULCE HOGAR DE CHI



Mientras va por la calle con su madre y sus hermanos, el gatito Chi se despista y acaba perdido. Cansado tras buscar sin éxito a su familia, se da por vencido en un parque. Hambriento y agotado, el cachorro ya se teme lo peor. Pero por suerte, un niño llamado Yohei lo ve y lo recoge. Aunque los animales están prohibidos en su edificio, Yohei consigue que sus padres le permitan tenerlo en casa. De esta forma comienza una nueva vida para Chi, que con su enorme curiosidad convertirá cualquier detalle en una gran aventura. ¡Ya está aquí el manga imprescindible para los amantes de los gatos, y a todo color!

Serie abierta / 168 páginas / 12 euros / Ediciones Glénat

VENUS VERSUS VIRUS

El mundo está plagado de Virus, unas sanguinarias y monstruosas criaturas que atacan a los humanos. Si consiguen infectar a una persona, ésta muta y se vuelve como ellos. El problema es que no son visibles al ojo humano, así que es difícil exterminarlos. Sin embargo, una muchacha llamada Sumire sí es capaz de verlos. Una noche asiste por casualidad al combate entre un Virus y una joven llamada Lucia. Después de que destruya al Virus con un disparo de su arma especial, Lucia le entrega una tarjeta del Venus Vangard. Cuando Sumire acude a esta tienda de ropa y complementos de estilo gótico, recibe la propuesta de convertirse en cazadora de Virus. De ese modo, comienza una nueva y peligrosa vida para ella.

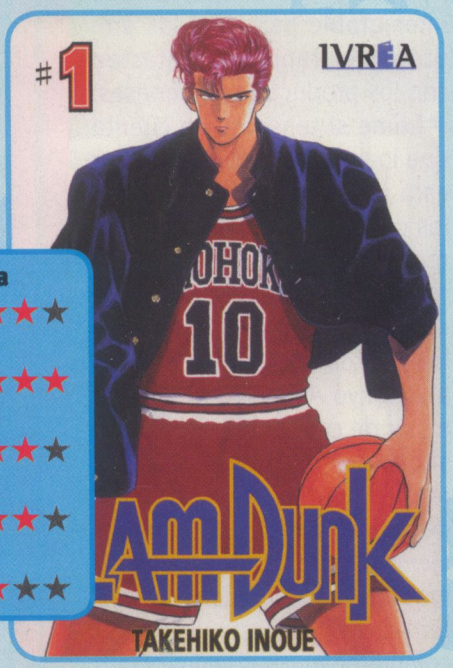
Serie abierta / 192 páginas / 7,50 euros / Norma Editorial

Chi's Sweet Home © 2004 Konami Kanata / KODANSHA Ltd.

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Slam Dunk (Takehiko Inoue)

¡Hola, otaku! Comienza a notarse el calor y el verano está a la vuelta de la esquina. Estudia fuerte para los exámenes finales y pronto tendrás unas largas vacaciones. Mientras tanto, allá va una lectura deportiva: el manga más vendido de la historia. Si eres de los afortunados que ha visto el anime, ¡que sepas que el manga sí llega al torneo nacional!



50 chicas le han dado calabazas a Hanamichi Sakuragi. Por eso, este estudiante del Shohoku va camino de batir todos los récords, como le recuerda constantemente su pandilla. Sin embargo, la suerte de este macarra cambia cuando conoce a Haruko. Ella ve en Sakuragi potencial para el baloncesto, dada su envergadura. Por supuesto, con el fin de ligársela, Sakuragi asegura que es bueno en ese deporte. Así que se apunta al club de baloncesto del instituto, que dirige el hermano de Haruko, el gigantón Akagi.

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Drama ★★★★★

La realidad es que Sakuragi ni siquiera conoce las reglas del juego, pero poco a poco irá aprendiendo y mejorando. Con el paso de los partidos y el buen hacer del entrenador Anzai y la encargada Ayako, Sakuragi se enamora del baloncesto y se convierte en un jugador explosivo que aporta vitalidad al equipo. Pronto es el sexto jugador, el principal reserva, y la grada se entusiasma cuando sale "ese loco del pelo rojo". Junto con el pívot Akagi, el escolta Rukawa –rival de Sakuragi en el amor y el baloncesto–, el base Miyagi y el alero Mitsui, el Shohoku lucha por clasificarse para el torneo nacional. Sus principales rivales serán el Ryonan y el todopoderoso Kainan.

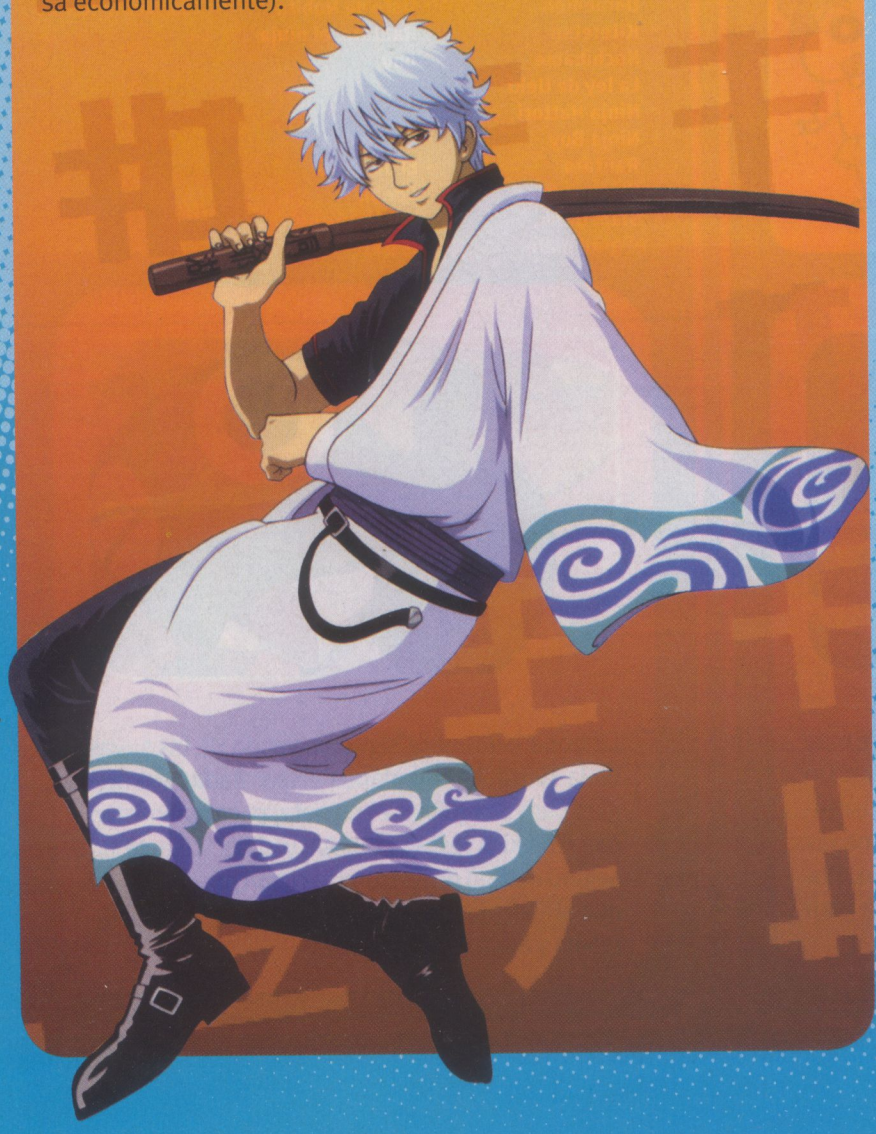
Slam Dunk
Autor: Takehiko Inoue
Tomos: 31
Precio: 6,90 euros
Editorial: Editorial Ivrea

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Gintoki Sakata***
MANGA Y ANIME: ***Gintama***

A pesar de que la llegada de los alienígenas Amanto a la Tierra ha provocado grandes cambios en Japón, Gin sigue viviendo a la suya. Este veinteañero va a su bola y pasa de todo, lo que suele ocasionarles muchos dolores de cabeza. Para empezar, no hace caso de la principal prohibición nacional: llevar una catana. Allá adonde vaya, Gin siempre va acompañado de su espada de madera. Acepta toda clase de trabajos en su oficina y hogar, situada en el ático de un edificio. Sus ayudantes son Kagura, una alienígena malhablada y rebelde, y Shinpachi, un chico tan buenazo como pelele.

En el pasado, Gin fue conocido como "el demonio blanco" debido al color de su pelo y de su abrigo, así como a su pericia con la espada. Fue durante la guerra Joi, que enfrentó al gobierno y los Amanto contra los rebeldes que querían expulsar a los alienígenas. En la actualidad, sólo unos pocos le respetan. Lógico si tenemos en cuenta que Gin es capaz de cualquier cosa por dinero. Sus otros intereses son las cosas dulces y la revista de tebeos más vendida del país, la *Shonen Jump*. Aun así, Gin mantiene el código de honor y justicia que le hizo famoso años atrás y no duda en ayudar a quien lo necesita (sobre todo si luego le recompensa económicamente).



ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Bleach 30 (serie abierta),** de Tite Kubo. 192 págs, 7,50 euros
- **D.Gray-Man 16 (serie abierta),** de Hoshino Katsura. 192 págs, 7,50 euros
- **Gintama 10 (serie abierta),** de Hideaki Sorachi. 192 págs, 7,50 euros
- **Kimagure Orange Road 4 (de 10),** de Izumi Matsumoto. 328 págs, 9,95 euros
- **The Prince of Tennis 31 (de 42),** de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros
- **El dulce hogar de Chi 1 (serie abierta),** de Konami Kanata. 168 págs, 12 euros

NORMA EDITORIAL

- **¡Ah mi diosa! 28 (serie abierta),** de Kosuke Fujishima. 160 págs, 7,50 euros
- **Fullmetal Alchemist 20 (serie abierta),** de Hiromu Arakawa. 192 págs, 7,50 euros
- **Keroro 16 (serie abierta),** de Mine Yoshizaki. 180 págs, 7,50 euros
- **Rave 31 (de 35),** de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **Trinity Blood 6 (serie abierta),** de Sunao Yoshida –guión– y Kiyo Kyujo –dibujo–. 176 págs, 7,50 euros
- **Venus Versus Virus 1 (serie abierta),** de Atsushi Suzumi. 192 págs, 7,50 euros
- **Wild Life 9 (de 23),** de Masato Fujisaki. 192 págs, 7,50 euros
- **Zatch Bell! 30 (de 33),** de Makoto Raiku. 192 págs, 7,50 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 17 (de 21),** de Yoshio Sawai. 184 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan 63 (serie abierta),** de Gosho Aoyama. 184 páginas, 6,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 16 (serie abierta),** de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **Rosario to Vampire 4 (serie abierta),** de Akihisa Ikeda. 192 págs, 4,95 euros
- **Shin-chan 13 (serie abierta),** de Yoshito Usui. 124 págs, 2,95 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 16 (serie abierta),** de Akira Amano. 200 págs, 5,50 euros
- **Yu-Gi-Oh! 3 (de 22),** de Kazuki Takahashi. 296 págs, 11,95 euros.

ESTATALES

•La 2
- Zorori el extraordinario
- La abeja Maya

•CLAN TVE (TDT)
- La abeja Maya
- Pichi Pichi Pitch
- Vickie el vikingo
- Zorori el extraordinario

•Antena 3
- Shin chan
- Si eso

•Antena.Neox
- Shin chan
- Sonic X

•Telecinco
- Bakugan
- Naruto (TDT)
- Pokémon Battle Frontier

•Cuatro
- Bola de dragón
- Fullmetal Alchemist

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

BOLA DE DRAGÓN

Son Goku vive solo en las montañas y desde muy pequeño ha entrenado en las artes marciales. Un día conoce a Bulma, una chica que está buscando las misteriosas bolas de dragón. Si reúne las siete esferas, podrá pedir cualquier deseo. Por eso, Goku se une a ella y así da inicio una gran aventura repleta de peligros.

AUTONÓMICAS

•Aragón Televisión
- Rantaro, el ninja boy
- Sargento Kororo

•Canal 9/Punt 2
- Doraemon
- El joc de Bi-Daman (TDT)
- Ninja Hattori (TDT)
- Pokémon
- Kiteretsu (TDT)
- Rantaro (TDT)
- Sergent Kororo (TDT)

•Canal Extremadura
- Doraemon
- Gintama
- Kiteretsu
- Magical Doremi
- Ninja Hattori
- Sargento Kororo

•Canal Sur/ Canal Sur 2
- Detective Conan
- Doraemon
- Kiteretsu
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Ninja Hattori
- Ninja Boy Rantaro
- Shaman King
- Slam dunk, el gran mate

•Castilla La Mancha TV/CMT 2
- Doraemon

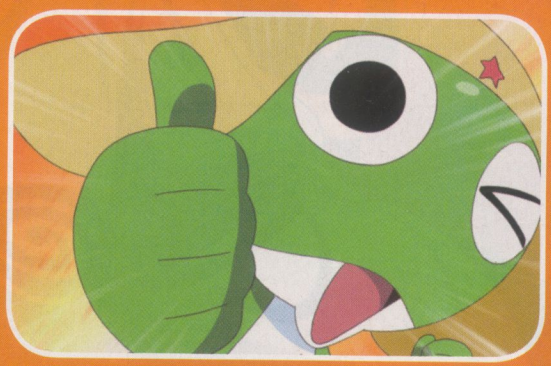
•ETB-1/ETB-3
- Doremiren magia
- Doraemon katu kosmikoa
- Dragoi Bola GT
- Kororo Sarjentua
- Kiteretsu, Nobitaren lehensugu azkarra (TDT)
- Lamu
- Montana (TDT)
- One Piece (TDT)
- Pokemon
- Zoroak zoro (TDT)

•Telemadrid/ La Otra
- Sargento Kororo
- Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
- Rantaro, el ninja boy

•TV3/K3
- Doraemon
- El detectiu Conan
- Fushigi Yuugi (TDT)
- Hattori el ninja
- Kororo
- Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
- La màgica Doremi (TDT)
- Love Hina
- One Piece (TDT)
- Rantaro
- Viewtiful Joe (TDT)
- Yu Yu Hakusho (TDT)

•Tv Canaria/ Tv Canaria Dos
- Doraemoni
- Hamtaro
- Sargento Kororo

•TVG/G2
- Cousas de tolos
- Doraemon, o gato cósmico
- O detective Conan
- Sarxento Kororo



KERORO

La tropa keronense sigue haciendo de las suyas en la Tierra. Kororo planea disparatadas estrategias para conquistar el planeta, pero su amistad con Fuyuki,el respeto por Aki y el pánico ante un seguro castigo de Natsumi lo echan para atrás. Así que al final pierde el tiempo con Giroro, Kururu, Tamama y Mois.

CANALES DE PAGO

•Animax
- Black Lagoon
- Blood+
- Caballeros del zodíaco
- Chobits
- Death Note
- Detective Conan
- Ergo Proxy
- Gungrave
- Gunslinger Girl
- Hunter x Hunter
- Inuyasha
- Kochikame
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Musculman: la nueva generación
- Nana
- Naruto
- Saiyuki
- Super GALS!

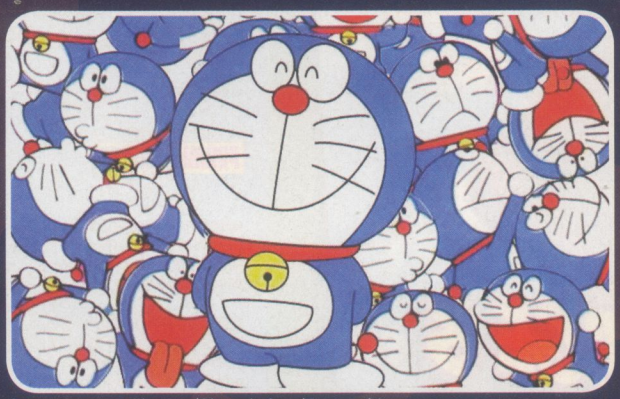
•Boomerang
- La abeja Maya
- Los cuentos de Hello Kitty

•Buzz
- Black Blood Brothers
- Bleach
- Darker than Black
- Girls Bravo
- Tokyo Majin
- Witchblade

•Cartoon Network
- Bakugan
- Blue Dragon
- Doraemon, el gato cósmico
- D.Gray-Man
- Shin chan
- Zorori, el extraordinario

•Jetix
- Digimon
- Dinosaur King
- Naruto
- One Piece
- Pokémon Battle Dimension
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo



© 1970-2005 Fujiko Pro/Shogakukan/TV Asashi

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

DIGIMON

Mientras están de acampada, siete niños van a parar al mundo digital. Allí habitan los Digimon, unas criaturas que tienen un gran poder. El mundo humano y el mundo digital están en peligro por culpa de un Digimon malvado. Tai, Matt, Sora, Mimi, Izzy y T. K. intentarán salvarlo con ayuda de unos Digimon buenos.

MORIBITO

Balsa trabaja como guardaespaldas y ofrece sus servicios a quienes están amenazados de muerte. Al conocer a Chagumu, príncipe del reino de Yogo y guardián del espíritu sagrado, la joven acepta protegerle. El huevo del espíritu del agua que se halla en su interior atrae a numerosos enemigos. ¿Podrá Balsa detenerlos?

En el Próximo número...

MEGA HIRO 100% ACCIÓN

BOLA DE DRAGÓN Z

Lucha contra los esbirros de Babidí

BLUE DRAGON

Aparecen el general Logi y Bouquet

REPORTAJE

Robots de anime: de Mazinger Z a los EVA

VIDEOJUEGOS

One Piece, Monster Hunter, Transformers 2...

ICE AGE 3 ¡LLEGAN LOS DINOSAURIOS!

Nº 35

¡A la venta en julio!

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 32:

*** 10 DVD DE LOS SECRETOS DE LOS CINCO FURIOSOS**

- Víctor Outón Ortiz (San Fernando)
- Jorge Jiménez Castilla (Madrid)
- Sandra Jiménez Castilla (Madrid)
- Paula Baguena Ríos (Barcelona)
- Alfredo Jiménez Martínez (Almería)
- Tomás Valls Ferrer (Barcelona)
- Sonia Alban García (Badajoz)
- Pere Tarrés Pagés (Girona)
- Antonio Lama Trías (Sevilla)
- Andrés Chavez Duncan (Madrid)

*** 10 VIDEOJUEGOS MIND YOUR LANGUAGE: LEARN JAPANESE!**

- Ester Pozo Sevilla (Conil)
- Raquel Orellana Guasch (Ibiza)
- Adrián Ballester Jimeno (Albacete)
- Francesc Ponse Caballero (Girona)
- María González Galiana (Segovia)
- Simón Gallego Expósito (Zaragoza)
- Luisa Méndez Mercader (Lleida)
- Sergio Gala Merino (Valencia)
- Jaume Colls Antunez (Barcelona)
- Lluis Martínez Escribano (Soria)

*** 10 VIDEOJUEGOS SPECTROBES: A LAS PUERTAS DE LA GALAXIA**

- Sergio Mateos Marín (San Fernando)
- Hugo Marco (Valencia)
- Sumaya Nechadi Domínguez (Vitoria-Gasteiz)
- Alejandro Lobato Esteban (Madrid)
- Juana Catalán Carmona (Tarragona)
- Fernando Ramírez Amoros (La Coruña)
- Jose María Gálvez Funoll (Castellón)
- Álex Torres Romero (Cáceres)
- José Echevarría Gómez (Bilbao)
- Jose Antonio Sánchez López (Madrid)

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257
Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es
paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
www.bolaochocomunicaciones.com

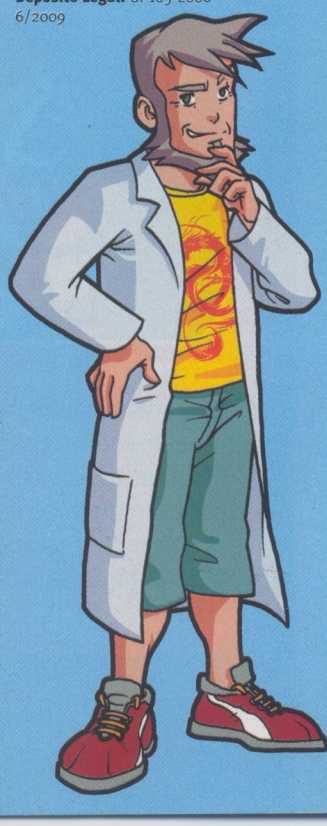
IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.
panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
6/2009



ICE AGE 3™
EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS

¡HAN VUELTO!
¡TUS HÉROES GLACIALES VIVEN OTRA INCREÍBLE AVENTURA!

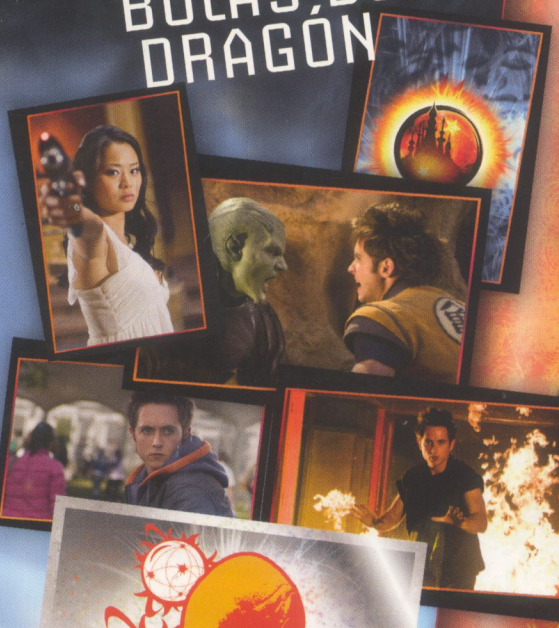
PÓSTER CON 12 CROMOS DE TELA

30 CROMOS ESPECIALES BRILLANTES

20th CENTURY FOX
FOX™
ICE AGE 3 TM & © 2009 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
www.iceagemovie.com
PANINI
www.paninigroup.com
barcelona world race

DRAGONBALL™ EVOLUTION

ÚNETE A GOKU EN LA BÚSQUEDA DE LAS SIETE BOLAS DE DRAGÓN



¡Busca en los sobres los CROMOS ESPECIALES HOLOGRÁFICOS!

¡PRÓXIMAMENTE EN TU QUIOSCO!

Manufactured under license by
PANINI
www.paninigroup.com

20th CENTURY FOX
FOX

DRAGONBALL: EVOLUTION Motion Picture © 2008 Twentieth Century Fox Film Corporation. Based on the DRAGONBALL graphic novel series created by Akira Toriyama. All rights reserved. DRAGONBALL™ & © Bird Studio / Shueisha, Inc. All rights reserved.

barcelona world race